REVISTA AÑO 2/ N°8- OCTUBRE-NOVIEMBRE-DICIEMBRE DE 2022

ACASIO
INFOGRAFIC.CA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS
ILUSTRACIONES
ARTÍCULOS
ENTREVISTAS
NOTICIAS

8

SUMARIO

En portada:
Ilustración: Falsity, de Raynner Gil.

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 2 NÚMERO 8.
Octubre-Noviembre-Diciembre de 2022.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Flash noticioso.....4

Cruce entre medios, por Osman Acasio.....7

Cómic de autor: Tío Conejo, de Carlos Cruz Diez.....9

Ficha del personaje: El Guardían, de Juan Medina.....11

Cómic de autor: El Farolero, de 4RTEVD.....12

¿Cómo se debería escribir un cómic?, por Moris Rauseo.....18

Cómic de autor: La poeta y la bárbara, de Rómulo Díaz -Rá.....19

La crítica ignorante hacia el arte Baumgartiano, por Enrique Acasio.....20

Cómic de autor
Sobre la vida de Isandra Campos, de Carlos Sánchez - Majenyé.....22

Próximo a celebrarse el 10mo aniversario de la Cazadora de Monstruos, por Osman Acasio.....24

Impresiones del evento Geek Station, por Enrique Acasio.....25

Mitos y costumbres del Falcón de antaño: Los duendes de la Sierra Falconiana.....30

Prologueando.....34

Entrevista a un historietista:
Omar Cruz: El Patriota, por Malú Rengifo.....35

Cómic de culto: Década de los 70´s. Alado y los Bucaneros, Capítulo 1 de 8, de Ángel Parra.....39

Implementando el uso de herramientas IA para crear cómics, por Osman Acasio.....41

Cómic de culto: Década de los 80´s.
Yarba la hija de la floresta, Capítulo 7, de Ramón Vargas U.....44

Paso a paso. Creando un PaperToy basado en un personaje de historieta, por Osman Acasio.....48

Cómic de autor: La mujer del viento, episodio 4, de Acasio.....52

Composición visual perfecta.
Perspectiva en la ilustración industrial, por Enrique Acasio.....59

Cuento corto. El duende de Felipe, de José Rafael Álvarez.....61

¿Inclusión forzada?... ¡¿Qué carajos es eso?!, por Osman Acasio.....62

Un juego de tablero virtual. Cuarta parte, por Enrique Acasio.....64

Cómic de autor. Rebullones zeta. Capítulo 7. Escribiendo sobre el primer sonido del futuro, de Acasio.....66

Ilustración científica.
Dibujo astronómico: superficie marciana, por Enrique Acasio / Sergio Castillo.....68

Galería Hallaco..... 72

Galería IGC.....78

Galería Paleoarte.....81

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

8

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 2 NÚMERO 8.
Octubre-Noviembre-Diciembre de 2022.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio
Sergio Castillo

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Se presenta una nueva entrega en su edición número ocho de su revista digital favorita dedicada al cómic y las ilustraciones: ¡Hallaco!, un medio informativo, fresco e innovador para toda la comunidad de historietistas e ilustradores de Venezuela. En sus páginas encontrará variedad: ensayos, noticias, opiniones, entrevistas, ilustraciones y mucho más.

Para esta edición en particular, engalana nuestra portada un arte del ilustrador Rainner Gil; en sus páginas encontrará como siempre una selecta muestra de historietas venezolanas. Además, siguiendo con el compromiso de los cómic seriados, se les da continuidad a aquellos cómics que quedaron pendientes de la entrega pasada. En nuestra sección Entrevista a un historietista, presentamos una entrevista realizada al maestro Omar Cruz, publicada originalmente en la revista Epale Caracas. La presente edición cuenta además con un reporte especial del evento GeekStation celebrado en la ciudad de Punto Fijo. Y por si fuera poco, como ya es habitual, la sección Galería Hallaco estará exhibiendo hermosas ilustraciones de talentosos artistas nacionales.

Siguiendo la linea editorial desde que fue creada, la revista ¡Hallaco!, de publicación trimestral es concebida con el firme proposito de ahondar en la cultura cómic nacional, así como ser una ventana expositora para todos los historietistas e ilustradores de venezuela y en una plataforma de formación y encuentro de autores. A aquellos interesados en participar, la revista se encuentra abierta a colaboraciones. Si desea participar en ella y ver sus trabajos publicado en sus páginas, puede hacerlo enviando su material al correo del editor acasiooe@gmail.com. Desde ilustraciones, historietas autoconclusivas de cuatro a seis páginas, caricaturas, fanarts, ensayos, opiniones, cuentos cortos... ¡Participa y colabora!

Sírvase entonces mediante la presente como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

GANADORES DEL CONCURSO 1ER PREMIO LATINOAMERICANO DE HISTORIETAS

El domingo 31 de junio a las 19 horas se transmitió el anuncio de los ganadores del concurso 1er Premio Latinoamericano de Historietas convocado por las editoriales iLatina, de Francia; Comix Zone, de Brasil; Loco Rabia e Historieteca, de Argentina, a través de sus respectivos canales de youtube.

Los editores organizadores del concurso manifestarón su satisfacción por el número de participantes, quienes llegarón a recibir 266 propuestas gráficas. Obras comprendidas en 170 historietas de género y 96 novelas gráficas, provenientes de 12 países a saber: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, México, Nicaragua, Perú, Uruguay y Venezuela. En cuanto al proyecto ganador de la categoría Historieta de género, se lleva el premio la propuesta argentina "Tras apaluz", de Manuel Depetris y Martín M. Muntaner. En tanto el proyecto ganador de la categoría Novela gráfica resulta la propuesta tambien argentina "Náufrago Morris", de Pablo Esteban Franco y Lautaro Fiszman. Recibieron mención especial las obras "Como pedra", de Luckas Iohanathan; "Amarras", de Cecilia Marins, Giulia Tartarotti y Barbara Teisseire: así como "La sombra mortífera", de Gonzalo Agüero.

CITAS SABIAS

"El cómic tiene un poder tan fuerte como la televisión. Me gusta manejar en lo que hago: lo social, lo político y lo económico. En otros países es un instrumento muy fuerte de presión. En la Segunda Guerra Mundial lo utilizaron y en las últimas elecciones mexicanas también, pero aquí ocupa el último escalón del arte. La mayoría somos autodidactas y se maneja como algo marginal."

Rodolfo Hernández. Historietista. Colaboró para Clips y publicó en Estilo.

"Es muy raro que un dibujante acepte las herramientas de otro, porque cada uno es responsable de si mismo, y no somos responsables de los demás frente al público. Todos hemos encontrado nuestras propias herramientas, y tenemos que pensar más en el objetivo que en la técnica".

Neal Adams.

CITAS SABIAS

«Mí se dirá posiblemente que soy un escritor cómico, a lo sumo. Y será cierto».

Roberto Alfredo Fontanarrosa. Historietista argentino creador de obras como Boogie el aceitoso, Inodoro Pereira el renegaó y Sperman.

"Una vez que diste a luz un volumen de poesía, perdiste todo derecho sobre ella; una vez que se ha publicado un discurso, es algo que pertenece a todo el mundo."

Símaco.

PREGUNTA DE NUESTRO INTERES

¿CUÁNDO SE UTILIZÓ EL TÉRMINO NOVELA GRÁFICA?

Fue empleado en 1976 en la contraportada de Bloodstar o El rey del abismo del norte, del dibujante estadounidense Richard Corben, basado en en cuento El valle del gusano (1934) de Robert E. Howard, creador de Conan el Bárbaro. Es una historia épica situada en un mundo posapocalíptico donde abundan ejércitos bárbaros, grandes bestias, monstruos y magia. Aquel mismo año, el cómic Red Tide de Jim Steranko apareció etiquetado como "novela visual" y "novela gráfica". Ésta es una historia de detectives como tributo al escritor de género negro Raymond Chandler.

Fuente: Ink! De SisSid Keränen.

FLASH NOTICIOSO

HÉROE PELIRROJO.

En el marco de la exposición museística Ciudad en Viñetas. Retrospectiva de la narrativa gráfica venezolana, celebrada en el Museo Bellas Artes, de Caracas, el historietista Miguel D´Abreu presenta su obra Ginger Boy Edición número 1.

BUSCANDO ALGO EN EL CARIBE.

En el marco del evento Nocturneando, en su 5ta edición, celebrado en Caracas, Municipio Chacao, el historietista Tomás Varela Díaz alias Stinto, presenta al publico el domingo 27 de septiembre, su obra El Caribe, disponible para su descarga del portal panacomic.com. El Caribe es un cómic de 80 páginas dividido en 4 tomos.

CÓMIC CONCEPTUAL DE CORTE AUTOBIOGRÁFICO.

El maestro Abdon J Romero se encuentra proximo a publicar su más reciente obra en el portal panacómic.com. La primicia fue anunciada en el programa El arte de Aduín, conducido por Aduin Nava en un compartir entre panas dibujando al hombre murcielago en el Batman day. Aunque no precisaron fecha de publicación, si se adelantó que la obra lleva por titulo El dibujante, un cómic conceptual de corte autobiográfico donde su autor es protagonista de la historieta dentro de la narrativa, presentandose en temprana edad cuando es motivado a dedicarse a este apasionante arte. Al pendiente con esta interesante propuesta.

UNA NUEVA PUBLICACIÓN DE GUADA.

La historietista falconiana María Guadarrama - Guada presenta su más reciente obra Todo sobre humanos. Una mirada animal para entender por qué somos como somos. Un libro publicado por la editorial planeta Cómics, disponible en preventa en el portal buscalibre.com y librerias de Chile a partir del 1 de octubre.

CITAS SABIAS.

"Realizar un cómic no es trabajo fácil. Se requiere de conocimientos, técnicas, y sobre todo, amor, para hacer un trabajo de excelencia, procurando transmitir un buen mensaje, y ser de agrado visual."

Eduin Nava.
Historietista marabino creador de UC Urba Centro.

"Disfruto de la habilidad que posee el cómics de contar historias de forma única, como ningún otro medio."

Robin Henley.
Ilustrador freelance y artista ingles de cómics.

"Para generar un punto de encuentro entre pueblos que tienen un mismo idioma y comparten, además, una historia común; un gran argumento cuyo climax es hoy y que tiene como protagoniosta a más de 500 millones de personas. ¿Qué mejor lenguaje que el del cómic, con su economía de medios, su plasticidad y su riqueza metafórica, para narrar el gran relato latinoamericano."

Yilly Arana.
Historietísta caraqueño.

FLASH NOTICIOSO

DRAFTMAN PUBLICADO EN PUERTO RICO.

El historietista marabino Edwin Arrieta anuncia en sus redes sociales la publicación de su manga Draftman por parte de la editorial Puertoriqueña JL Studio. La casa editorial por su parte confirma en sus redes sociales la presentación del manga en una expo cómic celebrado recientemente en dicho pais.

COMPATRIOTAS CAMARADAS PRESENTES EN LA FIC SANTIAGO.

El historietista caraqueño Cesar Carrasquel -Adrian9, anuncia en sus cuentas sociales el lanzamiento en el marco de la FIC Santiago, a través de su sello editorial NoOneCómics, de su más reciente propuesta gráfica BloodBrothers Zero. Una historia corta protagonizada por personajes zooantropomórficos que se ven atrapados en venta ilegal de armas, mafias y carteles. Presentado el sabado 15 de octubre, en Santiago de Chile.

Quienes tambien dijeron presente en el evento fueron las propuestas gráficas de Jesús Pulido, 13th Heaven, y Roland Carmona, Imaginarium, ambos bajo el sello de Exodo Cómics.

UN CUENTO ILUSTRADO WAYÚU.

La ilustradora Kharem Paredes - Karycarmona participa con su arte en el cuento El woma azul de tío Pici, escrita por Cósimo Mandril. Un libro de cuento ilustrado que se asoma a las tradiciones y la cosmovisión del pueblo Wayúu y que fue presentado recientemente en la Feria del libro de Caracas.

FLASH NOTICIOSO

REGRESA EL PANAINKTOBER EN SU SEGUNDA EDICIÓN.

Inspirados en el Inktober y partidarios del mantra que reza las buenas ideas deben ser emuladas, los amigos del Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) se presentan al ruedo con una propuesta propia Panainktober en su segunda edición en donde invitan a participar en todo el mes de octubre, de un reto personalizado, caracterizado en esta oportunidad por criaturas mitológicas de nuestra Latinoamerica, pasando por el Chupacabras, de Costa Rica; Curupira, de Brasil, Wako, de Venezuela, entre otros.

EL NACIMIENTO DE UN NUEVO HÉROE NACIONAL DE HISTORIETAS.

El historietista falconiano Acasio anuncia en sus redes sociales el estar trabajando en su más reciente proyecto gráfico El Guerrero Callejero, un cómic de acción aventura del género ciencia ficción ciberpunk de ambiente postapocaliptico.

SE CELEBRA LA CARACAS COMIC CON.

Una nueva entrega del evento Caracas Comic Con dice presente en el mes de noviembre los días 04 y 05 en el C.C.C.T Urban Cuplé.

EVENTO GEEKS EN LOS TAQUES.

El 5 de noviembre se celebra el evento Expo venta arte animé en el Mirasol Hotel Boutique. Municipio Los Taques. Estado Falcón. Se presenta arte digital, dibujos, pinturas, artesanias y mucho más. 10 AM a 6 PM.

INTERNACIONAL

SE REGISTRA EL 1ER CÓMIC CREADO CON IA.

Zarya of the dawn es un cómic creado por Kris Kashtanova, quien ha hecho uso de la Inteligencia Artificial (IA) de Midjourney para generar gran parte de las imágenes presentes en sus páginas. La artista sienta un precedente al ser la primera autora en haber conseguido el copyright con su obra mediante el uso de una IA.

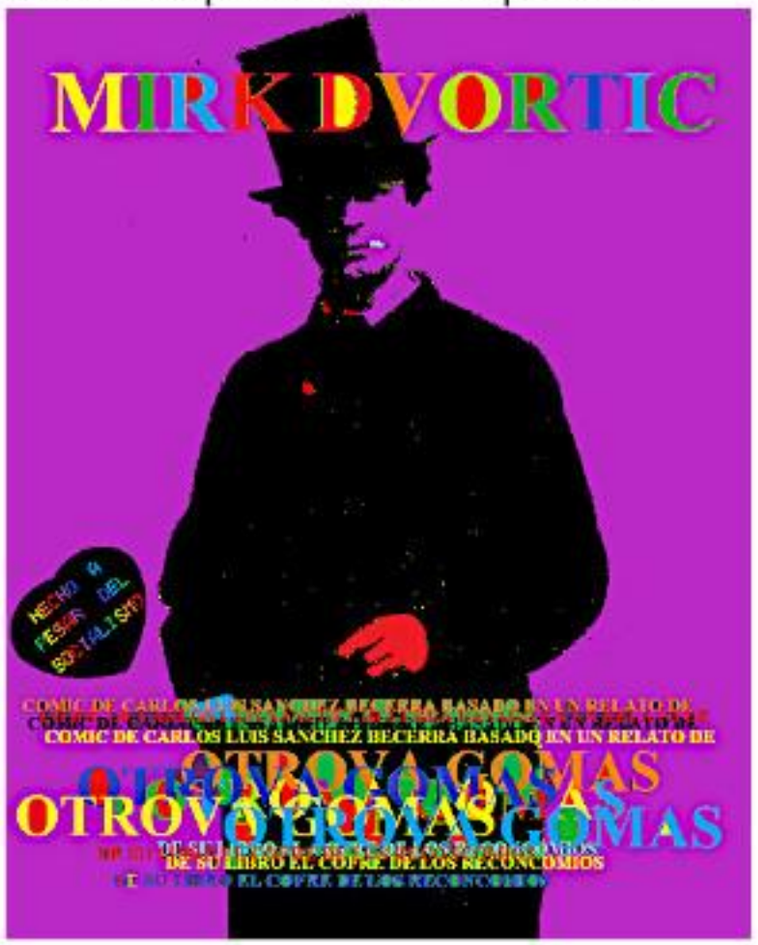
MEME INTERNÁUTICO

Por El internáuta fantoche

CRUCE ENTRE MEDIOS.

Por Osman Acasio.

Los nuevos avances tecnológicos aupan al cómic llevandolo a nuevos derroteros. Hoy en día no sería posible limitar una obra a su propia burbuja, ya que gracias a los nuevos avances, se ha extendido la practica de poder utilizar todos los soportes expresivos y combinarlos entre si para crear obras derivadas que pueden llegar a más audiencia. En la actualidad, estaría teniendo lugar un fenomeno por el cual prolifera la experimentación y metamorfosis entre las distintas publicaciones. Con la ruptura de los viejos paradigmas a día de hoy se facilitaría descubrir nuevas posibilidades hibridas y todo tipo de trabajos cross-media (cruce entre medios). El uso de estas técnicas novedosas y su inclusión en otros ambitos laborales, estaría revolucionando el panorama y ofreciendo otras maneras distintas de poder contar una misma historia. De este modo, se estaría imponiendo la adaptación de las obras a los nuevos lenguajes, cambiando para acercarse a nuevos grupos de lectores y poder alcanzar nuevas audiencias. Un ejemplo concreto en Venezuela sería Pesadilla en Suspensión Criogénica, un cuento corto de mi autoría, escrito en 1997 para un concurso de poesía y cuentos, que mutó en un cómic estilo manga publicado en formato fanzine ese mismo año; se adaptó a miniserie animada de tres episodios de 10 minutos cada uno, que se emitió en una televisora regional (Visión Península, Estado Falcón) en 2005 (posiblemente sea la primera historieta venezolana llevada a miniserie de dibujos animados) y terminaría retornando a sus raices, en formato cómic (en esta ocasión estilo americano), recurriendo esta vez al uso de modelado 3D presentandose en 2006 como (posiblemente) la primera historieta venezolana creada integramente en 3D. Otro ejemplo lo encontramos en un cuento de Jaime Ballestas -Otrova Gomas, perteneciente a su libro El cofre de los reconcomios, que deriva en un cómic (Mirk Dvortic, dibujado por Carlos Sánchez en 2015) y que luego terminaría en un audiocómic presentado por el mismo Sánchez meses después en formato podcast.



En Venezuela además encontramos autores de cómics que han soñado con llevar sus obras a la pantalla chica en forma de dibujos animados. Omar Cruz es uno de ellos, probando con sus icónicas creaciones El Ranchito y El Patriota. Pese a no poseer suerte en su empresa, en la red quedan vestigios en forma de promocionales de sus intentos fallidos de llevar su arte a la televisión. Igual suerte a corrido su propuesta de llevar al cine las aventuras de su héroe cazador urbano El Patriota, auspiciado por entes gubernamentales. Emprendimiento que no termina de cuajar. En tanto, otros autores comprendiendo mejor la ventaja de publicar en formato streaming para difundir su obra, apuestan por los webisodios en la red. Ejemplo de ello

Imagen del video promocional de El Patriota, posteado por Omar Cruz en la red.

tenemos a las mangakas marabinas Kurai Megami y M. Roku con su motion manga La Cadena de Sacrificios, publicado en Youtube en 2016, un animado de estructura serial consistente de webisodios de 20 minutos de duración. O mucho antes, el motion cómic Operación Mapinguarí, de mi autoria, publicado en 2015, presentado en webisodios de 3 minutos de duración cada uno.

Imagen del videopromocional del motion manga La Cadena de Sacrificios.

Quien tambien llegó a experimentar con el cruce de medios fue el historietista caraqueño Cesar Carrasquel -Adrian9, quien en su proposito de promocionar sus producciones historietisticas presentadas bajo el sello Noonecómics, publica en 2021, el motión cómic BloodBrothers. Episodio 1. "The Gathering", de dos minutos con trece segundos de duración. Un cómic audiovisual basado en las primeras 5 páginas de su cómic impreso de nombre homónimo presentado en 2018.

Viñeta del cómic BloodBrother episodio 1.

El dinosaurio que no quería jugar, de Clemente Martínez y Ramón Siverio – Niño Jesús, es otra historieta que salta al formato video en modalidad cómic audiovisual. Luego de su publicación como webcómic en la Navidad de 2014, su conversión animada es colgada en la web en marzo de 2016. Es un video caracterizado por el uso de animación creada con el software LightWave,

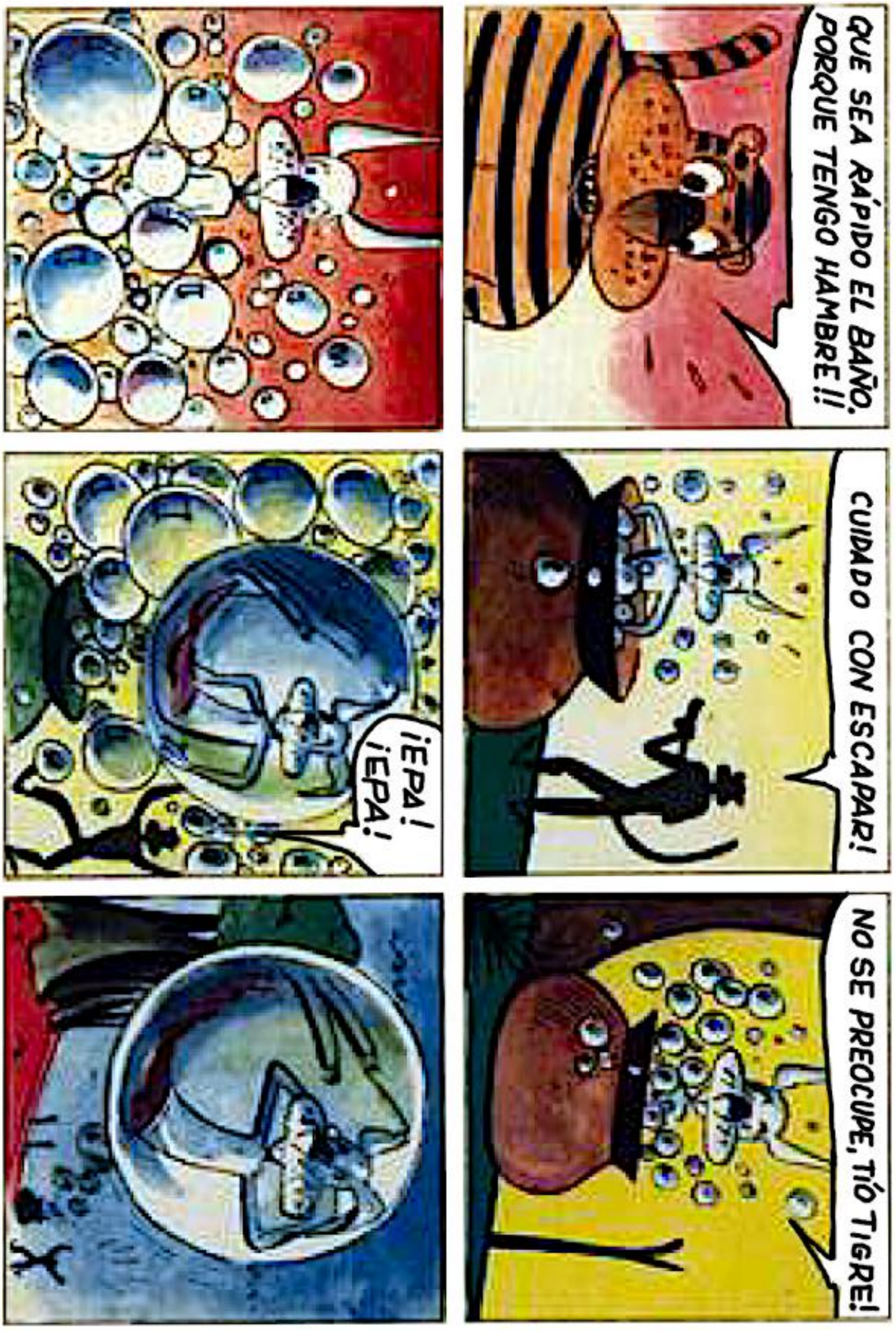
donde se presenta un cómic Book generado en 3D que pasa sus páginas, mostrando el contenido de su narrativa gráfica.

Los caricaturistas nacionales tambien han llevado sus trazos a otros formatos, teniendo como ejemplo a Eduardo Sanabria -Edo, quien experimenta con el cambio presentando su propuesta Abril: de la calle al golpe, publicado en el diario Últimas Noticias, en 2012. Una propuesta que además de su versión impresa, contó con una versión webcómic on line y una audiogalería difundida en youtube.

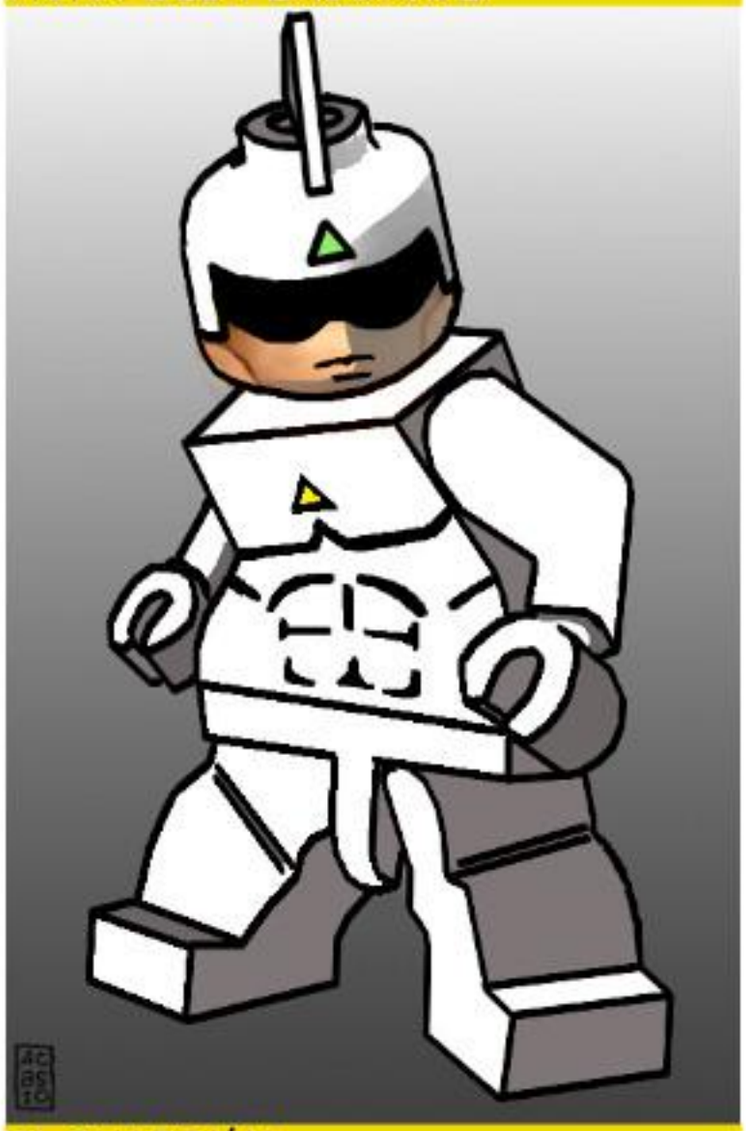
En la medida que la tecnología ponga al alcance las herramientas necesarias para el artista gráfico poder expresar sus obras, tanto el historietista como el caricaturista, bien sea por sus propios medios o contratando a terceros, en un cruce de medios, tendrán la oportunidad de ver sus creaciones presentadas en un medio totalmente ajeno a su publicación original, ofreciendo otras maneras distintas de poder contar una misma historia.

CÓMIC DE AUTOR: Carlos Cruz Diez.

Tío Conejo (1949), de Carlos Cruz Diez, publicado en Tricolor Número 7. Año 1. Septiembre de 1949. Pág 31.


QUE SEA RÁPIDO EL BAÑO, PORQUE TENGO HAMBRE!!
CUIDADO CON ESCAPAR!
NO SE PREOCUPE, TÍO TIGRE!
¡EPA! ¡EPA!

FICHA DEL PERSONAJE.



EL GUARDIÁN.

El Guardian es un personaje de cómic creado a mediados de la década de los ochentas, obra del dibujante e historietista Juan Medina. Personaje protagonista de la historieta de nombre homónimo. Un cómic de ciencia ficción de caracter serial, publicado bajo el esquema de paneles de una sola página en el suplemento infantil Meridianito, encartado los domingos en el diario deportivo Meridiano.

El Guardian, de Juan Medina, es un cómic de marcado estilo americano, presentado a todo color, cuya historia estaba ambientada en la Caracas del Siglo XXI, protagonizado por un vigilante urbano que lucha contra amenazas extraterrestres que pretenden conquistar la ciudad capital. La historieta presentaba al héroe ataviado con un traje blanco y un casco que le oculta la mitad de su rostro, compartir aventuras con sus variopintos amigos y amigas como Gregorio, Gerardo, Marilo, Helena, y el cobarde Memo. Todos ellos a merced de los planes siniestros del villano Dar Krimen, el emperador de los Epsilones.

SOBRE EL GUARDIAN:

"La historia se enfocaba en un misterioso héroe de uniforme blanco protegiendo el urbanismo de la ciudad de Caracas de invasores extraterrestres. El autor jugaba mucho con su elenco de personajes, siempre ofreciendo una visión optimista , pero no carente de consecuencias (las muertes no eran el gimmick que son el día de hoy en esta historia)".

Raul Danilo, autor de "Breve cronología del cómic Venezolano".

"En su caracter de publicación de consumo enfocado mayormente al lector infantil, y dado el poder de atracción que posee el cómic, que mediante la combinación de imágenes y textos invitan a la lectura, la historieta de Medina se presentaba como herramienta de aprendizaje. Resulta en figura pedagógica con contenido que buscaba además de entretener, dejar en sus lectores, conocimientos básicos sobre ciencia y tecnología".

Osman Acasio, autor de "Historia ilustrada del cómic en Venezuela".

"El Guardián, además de ser un medio didactico para enseñar al lector sobre astronomía, geología y otras ciencias en general, luchaba contra las amenazas extraterrestres de Dar Krimen, quien intentaba conquistar el postapocalíptico ´Valle de los desesperados´".

Douglas Llanos, autor de "La ciudad latinoamericana de Caracas en el arte secuencial contemporaneo: de la inocencia a la violencia urbana".

CÓMIC DE AUTOR

BETAS TRAMBÓLICOS

El Farolero (2021), de @4RTEVD.
Cómic extraido de su serie Betas Trambólicos, publicado originalmente en el portal panacomic.com.

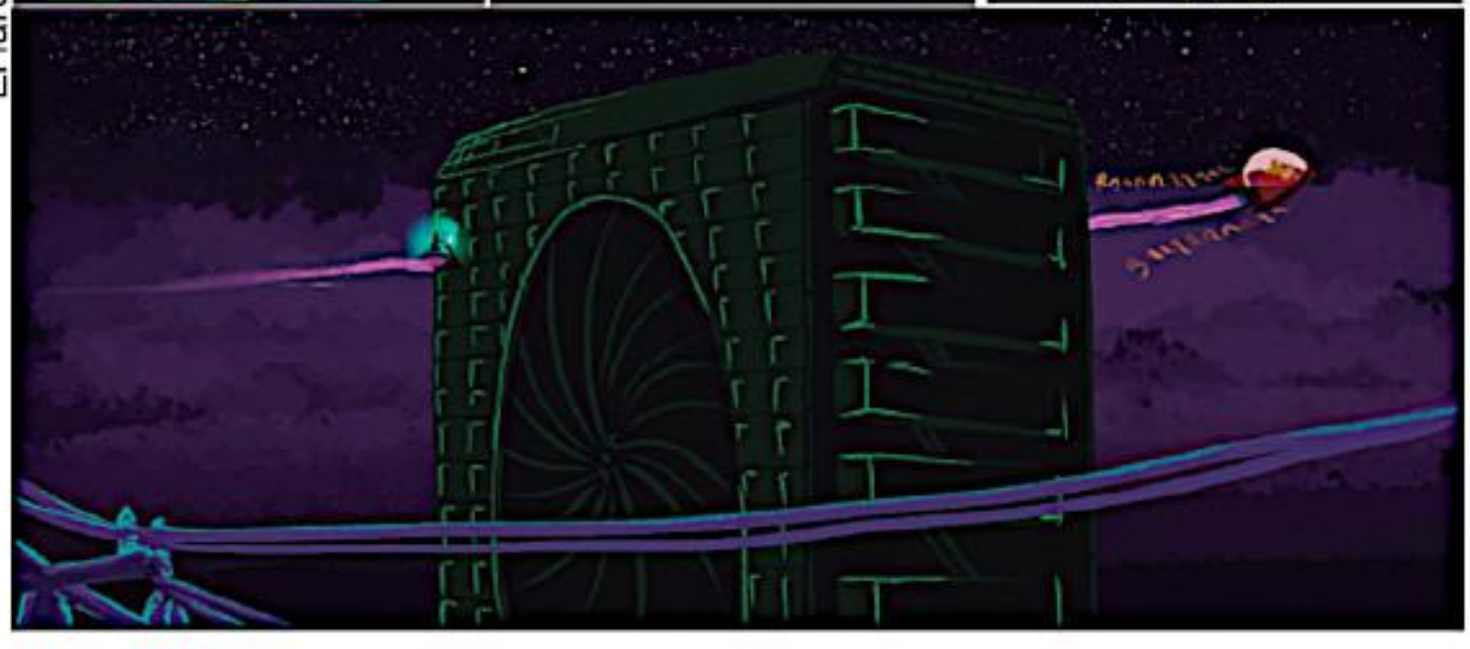
¡"COÑO DE LA MADRE"!, PENSÓ CARLOS EL FAROLERO AL VER AL CIELO NOCTURNO Y DARSE CUENTA QUE SE LE HABIA OLVIDADO PONER LA LUNA HOY.

SUSPIRÓ AMARGADAMENTE POR LA RESIGNACIÓN Y FUE A PONERSE SUS BOTAS Y SU CASCO ESPACIAL.

POCO DESPUÉS SALIÓ DE SU PEQUEÑO APARTAMENTO, Y ESQUIVANDO LOS ESPARCIDOS MONTÍCULOS DE BOTELLAS DE ANIS VACÍAS Y PAQUETES DE CHUCHERÍAS CLARAMENTE USADOS, PERO MISTERIOSAMENTE INFLADOS, CAMINÓ HACIA SU NAVE ESTACIONADA EN LO QUE ÉL LLAMABA LA ÚLTIMA ESQUINA DEL UNIVERSO.

YA NO QUEDABA MUCHA GENTE EN EL PLANETA....
O EN EL UNIVERSO REALMENTE.

DESDE QUE LA ENTROPÍA HABÍA DESCOSIDO EL UNIVERSO Y HECHO EL VIAJE INTERESTELAR IMPOSIBLE GRACIAS A LA SIEMPRE CRECIENTE DISTANCIA ENTRE LOS PLANETAS, CASI TODAS LAS PERSONAS HABÍAN DECIDIDO TRASPLANTAR SU CONCIENCIA AL PLANO VIRTUAL PARA ASÍ ESCAPAR DE ESTE UNIVERSO MORIBUNDO A UNA DIMENSIÓN DIGITAL.



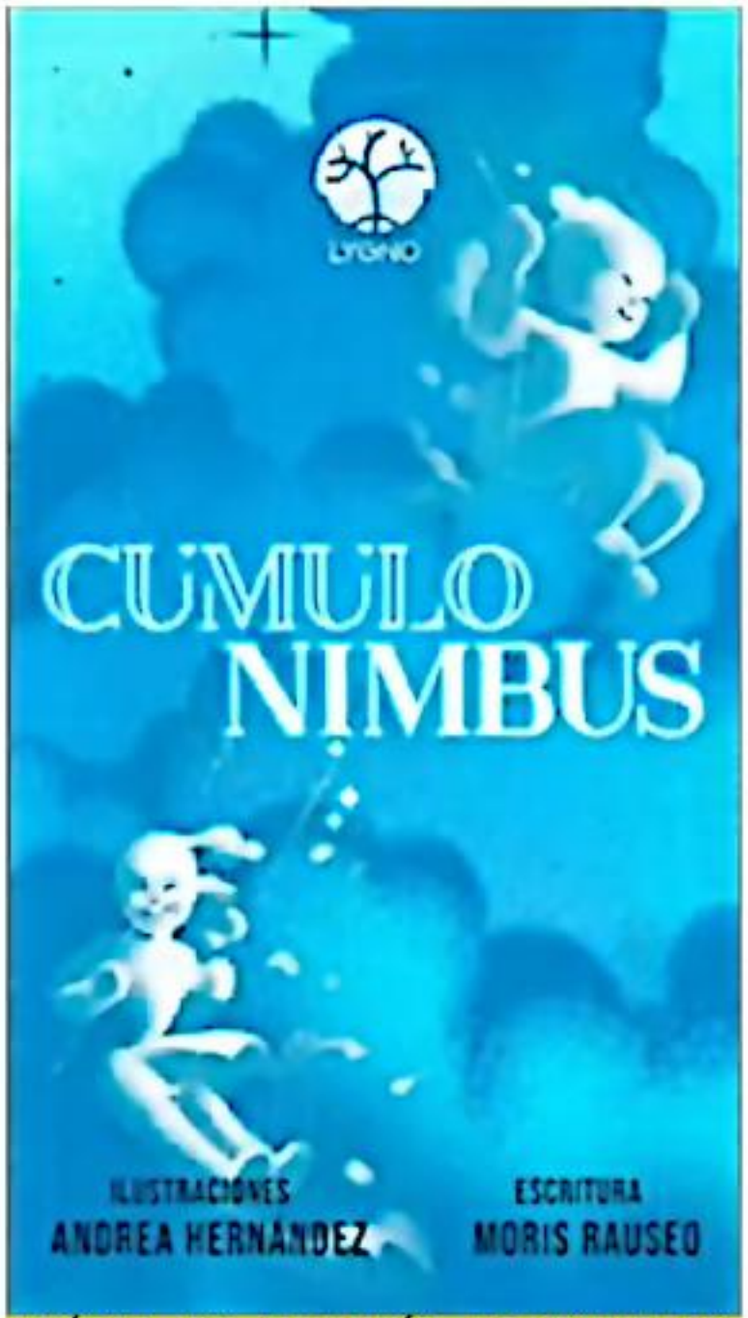
PERO COMO SIEMPRE HA PASADO EN TODA GRAN EMIGRACIÓN SIEMPRE QUEDAN ALGUNOS REZAGADOS ATRÁS.

Y EL PEQUEÑO PLANETA QUE CARLOS VEÍA ALEJARSE DESDE SU NAVE ERA UNO DE ESOS, LLENO DE TRABAJADORES ESENCIALES Y SUS FAMILIAS, LOS CUALES TENÍAN QUE MANTENER A LOS GIGANTESCOS SERVIDORES QUE CONTENÍAN LAS ALMAS BINARIAS DE UN SECTOR BASTANTE DENSO DE LA GALAXIA.

AUNQUE POR SUPUESTO, ESTE TRABAJO NO ERA PARA SIEMPRE.

CARLOS SE RECORDABA ESO BASTANTE CUANDO SU NAVE SALÍA DE LA ATMÓSFERA HOLOGRAFICAMENTE ESTRELLADA DEL PLANETA Y SE ENFRENTABA A LA GRAN OSCURIDAD.

EVENTUALMENTE EL UNIVERSO MORIRÍA Y HASTA EL ULTIMO SER VIVO DEBERÍA HABER SIDO GUARDADO EN ESTOS ETERNOS SERVIDORES, PERO MIENTRAS ESAS MÁQUINAS NO ESTUVIESEN LISTAS PARA SU INFINITO TRABAJO, EL PLANETA DE CARLOS TENDRÍA UNA PEQUEÑA POBLACIÓN QUE CUIDAR Y MANTENER.



¿CÓMO SE DEBERÍA ESCRIBIR UN CÓMIC?

Por Moris Rauseo.

Así como en el cine, el formato de guión para cómic debería responder a las herramientas y necesidades del medio, surgiendo del ensayo y error con el continuo desarrollo del mismo. Más de 100 años han pasado desde la publicación de la primera tira cómica, "The Yellow Kid" (1908) y no hay herramientas de guión que indiquen cosas como: qué tipo de burbuja o bocadillo encierra al texto, cuando las viñetas deben estar dentro de otras o hacer un collage simultáneo, o cuando se tienen transiciones suaves o fondos compartidos de viñeta a viñeta.

Esto hace que una de las primeras cosas a las que uno se enfrenta cuando decide crear cómics, es que se sabe mucho de la técnica detrás del dibujo, pero muy poco se habla de la escritura. Traducir lo escrito a imágenes es un reto común a todos los que nos dedicamos a este arte, ya seas ilustrador, escritor o ambas. En mi experiencia investigando sobre cómo crear cómics siendo escritor, aprendí más de cursos de guión cinematográfico, libros de escritura literaria y teatral que de libros especializados en este medio. Cómo mucho encontré un par de capítulos en libros de Will Eisner o Aprende a Dibujar Cómics Volumen 0 de Editorial Dolmen. Lo que se enseña en un año de especialización en guionismo y en sin fin de cursos de escritura cinematográfica, no se encuentra en su contraparte ilustrada.

Diferenciar, página, viñeta y diálogo es lo más cercano que se encuentra a un formato, pero la forma de la escritura queda prácticamente al libre albedrío de los escritores y muchos prescinden de este pseudo-formato. Escriben en prosa, con descripciones poco claras, o en formatos de guión ajenos al medio... la consecuencia es que los ilustradores sufren mucho al traducir el relato en imágenes cuando no son ellos los que escriben. Resulta frustrante como storyteller ver que un arte tan posicionado y casi tan antiguo como el cine no tenga su propio formato de guión establecido, como sí lo tiene el séptimo arte.

Ante esta realidad, en Lygno Productions surgió la idea de desarrollar un formato adaptado especificamente al medio del cómic. Tomamos cosas del cine como la escritura en tiempo presente y descripciones objetivas por ser un medio visual y ampliamos las herramientas de formato a más que solo página, viñeta y diálogo. El objetivo es que en algún momento este formato se estandarice así como lo hicieron el guión cinematográfico y el teatral . Por ello, es parte esencial del contenido que damos en nuestros talleres y enseñamos a los creadores que asesoramos.

Aún así, el formato está sujeto a su evolución y para historias como "Cúmulonimbus", nuestro primer webcómic con scroll infinito, tuvimos que adaptar el mismo a las nuevas herramientas narrativas digitales.

SOBRE EL AUTOR DEL ENSAYO:

Moris Rauseo. Guionista escritor de cómics. Miembro fundador de la casa editorial Lygno Productions, creada para publicar historietas y contenido de cómics de factura nacional, tanto en formato webcómics como impreso.

SOBRE EL ENSAYO:

¿Cómo se debería escribir un cómics? es un ensayo escrito y publicado originalmente en la revista Lygnozine edición 2021-2022 primer volumen del sello Lygno Productions, publicado en formato impreso en abril de 2022.

La poeta y la barbara (2022) , de Rómulo Díaz -Rá.

LA CRÍTICA IGNORANTE HACIA EL ARTE BAUMGARTIANO

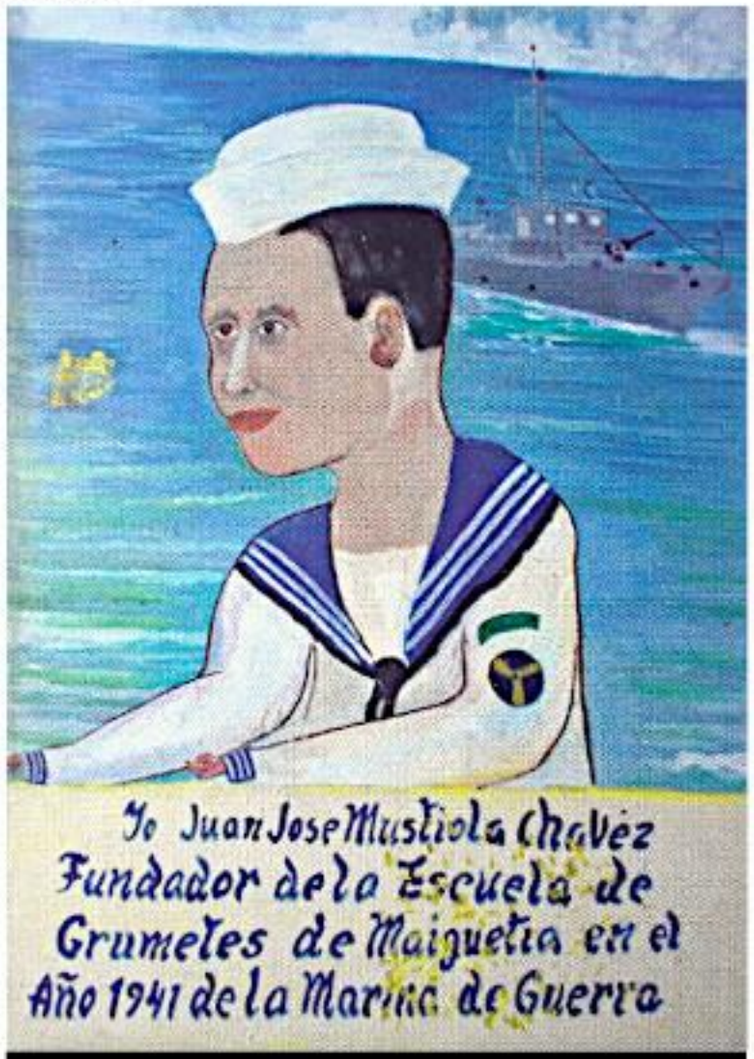
Por Enrique Acasio.

Recientemente un artista plástico fue criticado severamente en las redes sociales por presentar con mucho orgullo su representación pictórica de nuestra atleta olímpica y universal Yulimar Rojas, como un homenaje a sus heroicos triunfos. Se trata del muralista merideño César Belandria, quien recibió de forma vil, egoísta, cínica y ruin de parte de otros artistas plásticos, una serie de críticas para con su trabajo. Bien lo dice el sabio apotegma popular: "del árbol caído todos quieren hacer leña" e inmediatamente se pusieron de acuerdo, casi que de una forma orquestada para atacar su arte, sorprende sobremanera todos aquellos "youtuberos", twiteros y creadores de contenido en enfilarse en dichos ataques. El arte siempre será arte, no puede ser criticado por falsos supuestos conocedores del tema. Ahora bien; ¡Que no tiene una debida proporción humana, ¡ que se aleja del academicismo¡ que no se doblega al estereotipo greco-romano de cuerpos escultóricos y proporcionales. Nada, no hay excusas, dicho trabajo fue la expresión artística de Belandria y punto. No hay nada que hacer allí, es su forma de homenajear a nuestra gran atleta. ¿Quien le adjudica a alguien el supuesto derecho de criticar la manifestación artística de otro artista?, ¿Qué los convierte en decanos del tema?, ¿Cuántos libros, ensayos y textos han escrito sobre ello?. ¿No les gusta porque no viene de la escuela de Bauhaus? No son más que auras mal intencionadas que buscan amilanar la vida artística del muralista.

En palabras del propio autor: "es una pieza humilde y sencilla", ¿No pueden respetar eso?; comentarios como; "Mural fumado de Yulimar Rojas" o "infames murales" solo pueden venir de personas que tienen una baja tolerancia para con otros artistas, y una alta ignorancia en el tema. Ojo, no es mi juicio de opinión, es un hecho que dichos críticos del arte de Belandria como supuestos altos sesudos profesan. Se evidencian a sí mismos como lo que son y se escudan en términos como estética, cuando ellos mismos parecieran desconocer por completo el origen de dicho vocablo (o al menos se hacen los pendejos). Estructura filosófica creada por Baumgarten a mediados del siglo XVIII que estudia el conocimiento sensitivo en general, por lo que abarca tanto lo bello como lo feo, lo trágico como lo cómico, una dualidad que nunca debe estar separada, y que puede ser tratada tanto la una como la otra. Al pasar al lenguaje común, del contexto filosófico al artístico sufrió una deformación de significado por lo que erróneamente se la usa solamente para referirnos a lo que percibimos como arte visual que suscita en nosotros sensaciones agradables.

En mi humilde opinión el arte de Belandria es un arte ingenuo, un estilo Naif de ver el mundo, hecho totalmente a propósito. Muy artístico por demás. Un estilo pictórico de características propias, con sentidos y abstracciones singulares del mismo autor, en donde se expresa libremente desarticulado de los distintos dogmas o cánones academicistas del arte. La obra impactó por su extraña espontaneidad y dramatismo, totalmente alejado de la estampa costumbrista, de allí su fuerza dramática y la ciega incomprensión y errónea interpretación de los que la adversaron. Me recuerda el estilo de un destacado pintor nuestro que participó en innumerables exposiciones colectivas, locales, regionales y nacionales, se trata del pintor J.J Mustiola. El logro obtenido por Mustiola fue tal, que rápidamente escaló una posición en el ámbito plástico y visual de la región y sus obras comenzaron a ser demandadas por muchos artistas, críticos y curadores. Precisamente una de sus piezas se asemeja al mural del merideño (estilísticamente hablando), se trata de un autorretrato en la etapa de su

juventud como un marino de la armada naval venezolana. De igual modo cabe referirnos a los trabajos ingenuos del caraqueño Bárbaro Rivas. ¿Quién pudiera atreverse a criticar el arte de Rivas?



Arte de marcado estilo Naif (ingenuo) obra del artista falconiano J.J. Mustiola.

Si el artista Belandria incumplió en algo en todo esto, no fue precisamente en haber creado un arte feo. En mi opinión, pecó de tonto por dejarse influenciar por la mediática canalla que lo atacó. Debió haber dejado su arte original tal y cual como lo concibió. No debió siquiera intentar sustituirlo por otro. El arte mural había logrado perfectamente su objetivo; el de transgredir, debe ser transgresor; remover los cimientos del arte venezolano, dejando una huella que puede ser ignorada, atacada cínicamente e hipócritamente por otros artistas plásticos, pero jamás sepultada o borrada. La manifestación del muralista había causado lo que tenía que causar, formaba una clara referencia al principio Baumgartiano de la belleza. La estocada que terminaría por hundir definitivamente el polémico y "mediático" arte mural de Belandria fue causado por su propio autor, al ceder a la presión de sus detractores y reemplazar el homenaje de Rojas por otra propuesta para nuevamente recibir el bombardeo y finalmente terminar como el primero: ser eliminado en su totalidad.

En fin, para dar finiquito al tema pienso que el autor del mural debió dejar que los odiadores de oficio se consumieran en su propio caldo de amargura y odio. No nos sorprenda que dentro de poco presenciemos podcast de estos supuestos "sesudos" vilipendiando y atacando el arte de otros artistas nuestros y postrándose de rodillas frente al de cultores foráneos. El Malinchismo está vivo, y pernocta en cada uno de los connacionales que disfrutan expandir su odio y crítica perversa hacia otros de su propio oficio, arte y profesión.

SOBRE EL ARTISTA J. J. MUSTIOLA:

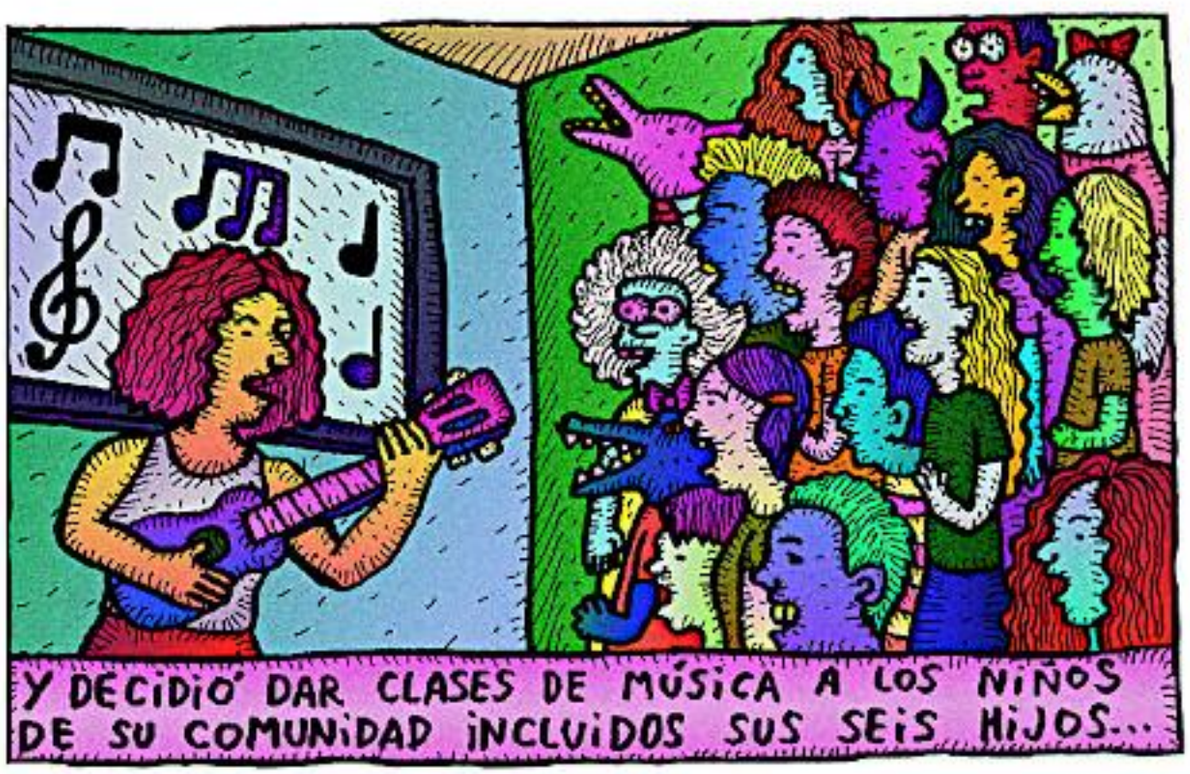
Las obras de este singular creador carirubanense deben estar enaltecidas y recibir el reconocimiento unánime. Un pintor sin formación académica en el estrato de las artes. Un artista que bien podría remitirse llanamente a la cultura popular. Es decir, estamos ante la presencia de la manifestación plástica de un verdadero autodidacta de su tiempo. Su arte está enmarcado en la corriente Naif o arte ingenuo, muy codiciado por curadores y críticos del arte. J.J. Mustiola no tuvo a la vista a maestro alguno y sus obras toman fuerza y técnica en su brillante plenitud, que toma notoriedad y alcanza mayor fortuna crítica.

En reconocimiento a su haber, la sala de exposición pictóricas de la Alcaldia de Carirubana lleva su nombre.

CÓMIC DE AUTOR: Carlos Luis Sanchez -Majenye.

Sobre la vida de Isandra Campos (2021), Cómic dibujado por Carlos Sánchez -Majenye, basado en un articulo escrito por Eva Riera.

Carlos Sánchez -Majenye



Cómic de autor: Sobre la vida de Isandra Campos

PRÓXIMOS A CELEBRARSE EL 10MO ANIVERSARIO DE LA CAZADORA DE MONSTRUOS

Se acerca el décimo (10) aniversario de la Cazadora de monstruos y por tal motivo su creador Acasio calienta motores para celebrar tal acontecimiento. El cómic Cazadora de monstruos, protagonizada por la heroina de piel metálica azulada María Lionza Steampunk nace en el año de 2013, haciendo por primera vez aparición en el panorama historietistico nacional con el cómic El pueblo embrujado, 20 páginas B/N publicado en el tómo compilatorio Cocuy pecayero, de Acasio. Un libro formato fanzine DIN A4 de 124 páginas que se llegó a vender tanto en librerias en Punto Fijo como en Coro, Estado Falcón. Para conmemorar tal evento con propiedad a celebrarse el año entrante, con antelación, el historietista falconiano anuncia en sus redes sociales de su intención de publicar bajo el sello editorial de Acasio Infografica varios libros e-books concerniente al Universo Cazadora de monstruos. Uno de estos proyectos literarios llevará por título **"Libro de Fanarte Cazadora de monstruos. Muestrame lo que tienes" (FanArtBook Cazadora de monstruos. Show me what you got)**, pensado para su publicación a mediados del año 2023. Para ello invita a todo el que quiera participar en la celebración a sumarse, ilustrando fanarts de La Cazadora de monstruos y aquellos personajes que integran dicho universo. Todos aquellos que participen con sus ilustraciones fanart recibirán via email a sus respectivos correos un ejemplar de dicho libro más otros E-Books concernientes al aniversario, una vez estos sean publicados. Según su promotor, pueden emplear cualquier técnica artística de su gusto desde acuarelas, ilustraciones a lápiz, colores, creyolas, tintas, ilustración digital, Imagenes Generadas en el Computador (IGC), o como mejor deseen expresar su arte. Pueden enviar el fanart al siguiente correo electrónico acasiooe@gmail.com. En casi 10 años de existencia, el universo Cazadora de monstruos se ha expandido de forma tal que el participante podrá escoger cualquier personaje de su gusto dentro del abanico de opciones: María Lionza Steampunk (en su modalidad estilo comic americano, estilo manga, estilo cartoon), Maria Lionza Stitchpunk (muñeca de trapo), María Lionza Cunaguaro (Fémina robot felina), María Lionza Cabezaétaza (estilo vintage), María Lionza Guacharaca (zoomorfo mujer pájaro), María Lionza ChibiSteampunk (estilo chibi). Incluso si lo desean, pueden participar ilustrando fanarts de cualquier personaje interno que aparezca en el universo Cazadora de monstruos como héroes y villanos, mechas y robots. En la medida que reciba los fanarts, el editor lo estará diagramando y maquetando en el libro maestro, presto para su futura publicación. ¡Participa y celebra con nosotros el 10mo aniversario de la detective paranormal protagonista del cómic Cazadora de monstruos, que precisamente coincide con el 100 aniversario del comic venezolano!

IMPRESIONES DEL EVENTO GEEK STATION.

Por Enrique Acasio.

En nuestro estado Falcón, y particularmente en la península de Paraguaná se ha estado consolidando todo lo relacionado con la cultura oriental. Se han logrado montar eventos socio-culturales referentes al arte nipón, en sus diferentes disciplinas y contextos. En la presente columna hablaremos sobre uno de estos eventos, se trata del GEEKSTATION en su edición 2022 presentado los días 5 y 6 de Agosto en el centro comercial Ciudad del Viento, en la ciudad de Punto Fijo. Pues bien, cabe iniciar la nota con afirmar que el evento fue de un total éxito. Una gran cantidad de estaciones con sus diferentes propuestas fueron expuestas al público para su completo deleite. Como es habitual en la logística y planificación de estos tipos de encuentros, se presentaron toda la parafernalia requerida para complacer y sorprender a un exigente grupo de consumidores habidos de todo la mercaderia de este peculiar mundillo: Posters, afiches juegos de computadoras, juegos de cartas, libros, mangas, cosplays, consolas de videojuegos, torneos en línea, posters, camisetas, almohadas, ilustraciones Fan-Art, revistas e inclusive una estación que ofrecía el arte del tatuaje corporal. Servicio que ejecutaba a sus clientes en vivo; frente a la curiosa mirada de todos los espectadores.

Si hay algo del cual podemos afirmar con gran categoría, y que fue el elemento clave y fundamental del evento; nos referimos a los diferentes disfraces de temática nipona o Cosplays que muchos visitantes y fanáticos de este mundillo nos entregaron en esta edición, confirmando que cada vez más la cultura geek va en aumento en nuestras latitudes. Como grandes artistas del disfraz y de las propias artes escénicas todos disponibles para posar y actuar ante las diferentes lentes de los espectadores y público en general, es decir, posaron amablemente para las fotografías de toda la fanaticada.

El evento fue de una gran oportunidad para visitar las diferentes estaciones y percibir el gran talento local que bien pudiésemos “reclutar” para invitarlos a formar fila para actuar como colaboradores de nuestra revista ¡Hallaco¡ y así enaltecer el arte gráfico que se genera desde nuestro propio terreno, desde nuestro terruño.

Presentamos a continuación una serie de fotografías testigos del evento para su disfrute.

Fotos: Enrique Acasio

IG @paulascolor

IG @modelismoluistoledo

GEEKSTATION

Impresiones del evento GeekStation

Fotos: Enrique Acasio

Fotos: Enrique Acasio

GEEKSTATION

Impresiones del evento GeekStation

Fotos: Enrique Acasio

MITOS Y COSTUMBRES DEL FALCÓN DE ANTAÑO.

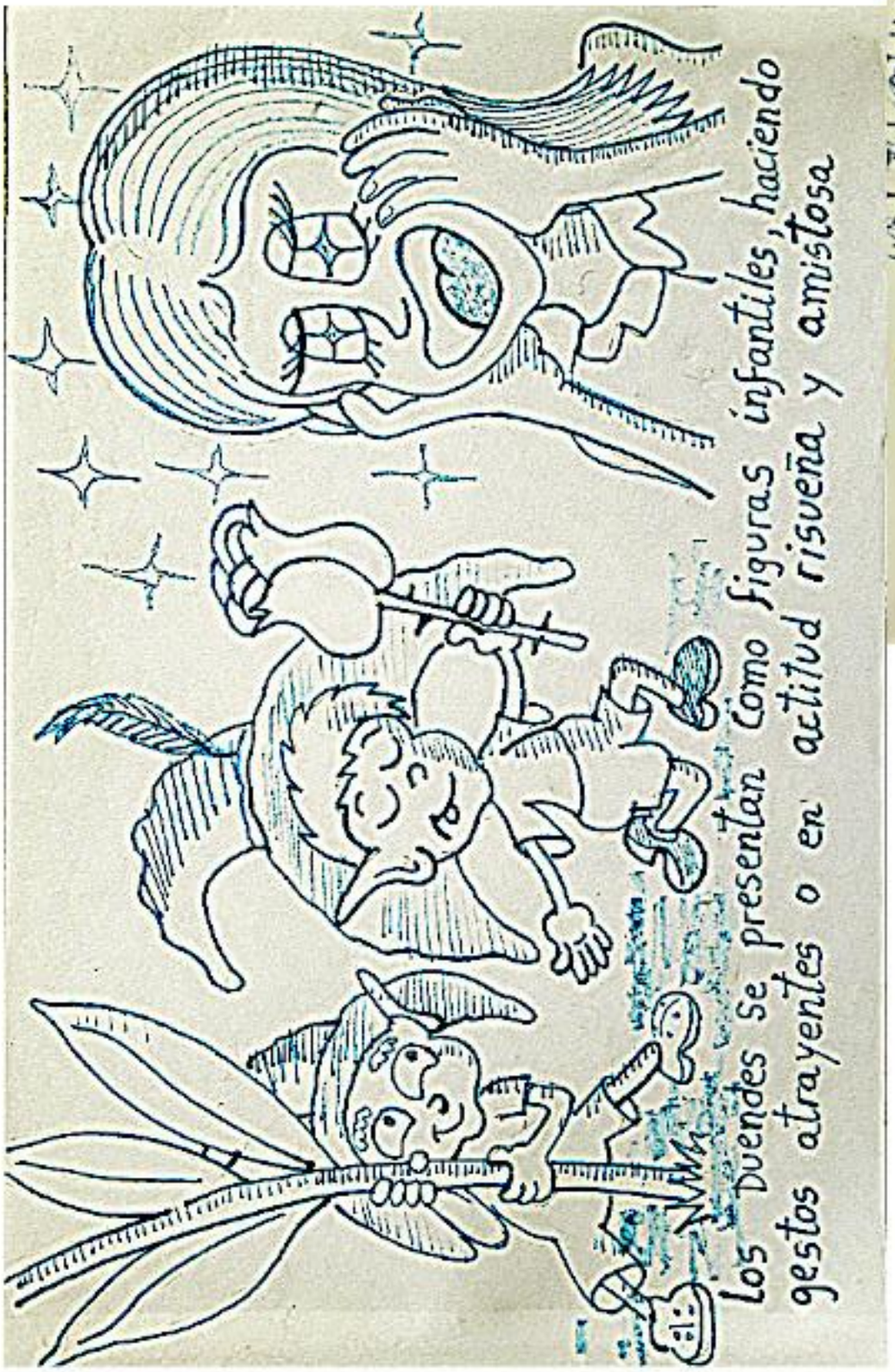
Por Enrique Acasio

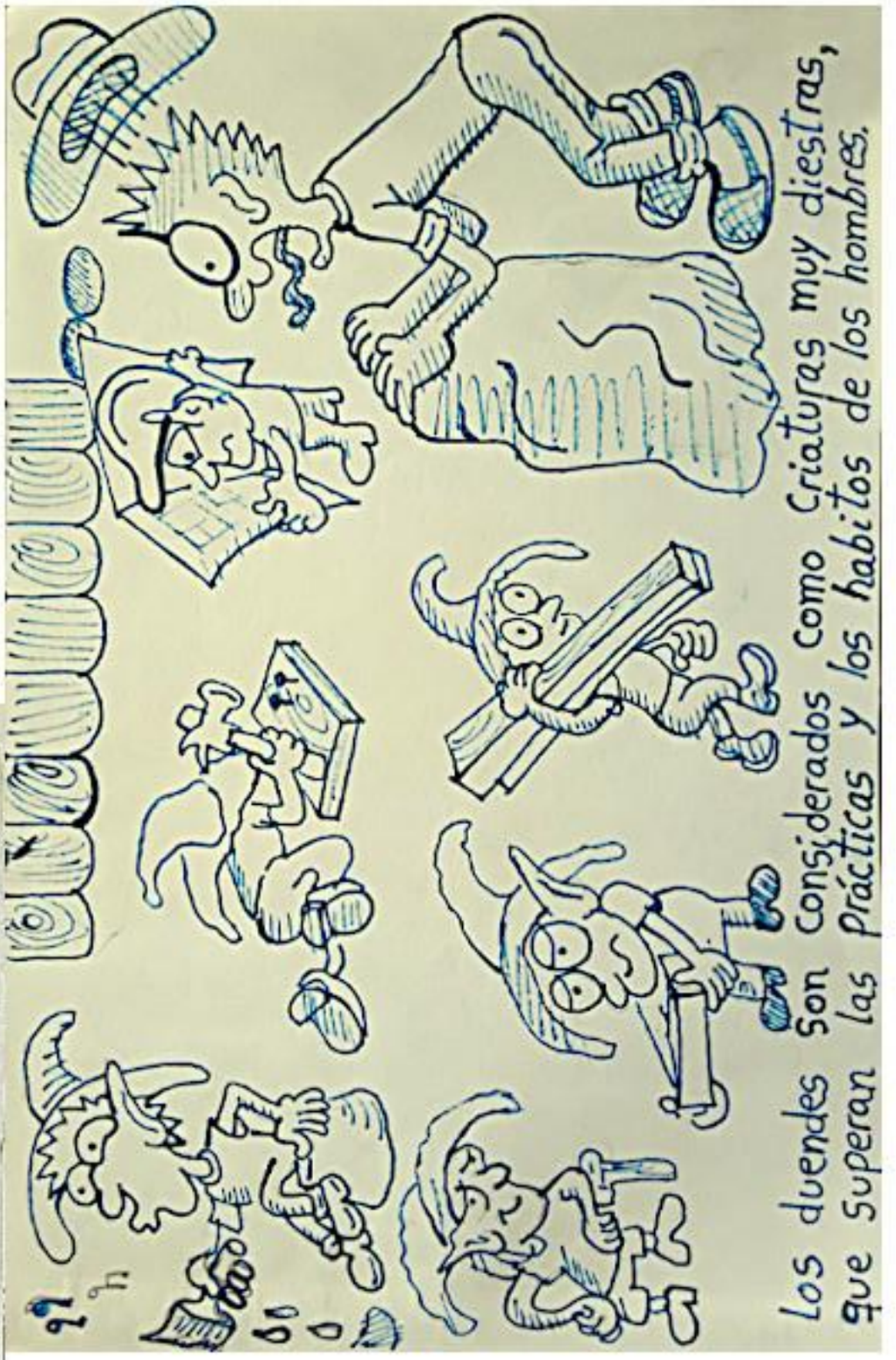
LOS DUENDES DE LA SIERRA FALCONIANA

En la presente entrega de su columna mitos y costumbres de antaño tocaremos el tema de los duendes. Seres míticos que han sido avistados en todo lo largo y ancho de nuestro territorio nacional, así por ejemplo, en la sierra merideña son conocidos como Momois. Hablar de unos extraños y escurridizos seres según Canales/ Callejo (1994) en su libro Duendes es buscar la explanación de seres que no son hombres, que no son ángeles, que no son espíritus, pero que son a la vez, todo eso y mucho más. De verdaderos y metódicos estudios antropológicos realizados en una determinada porción montañosa del noroeste de Venezuela surgen los testimonios basados en la observación de un fenómeno tan viejo como el mundo. El maestro Rafael Alvarez patentiza este hecho en su gran libro "Trato con Duendes" (1999). Investigando a fondo los textos mencionados y buscando seguir la pista de estos seres mágicos se comprueba la diversidad de nombres, aspectos, costumbres y actitudes que adoptan ante los humanos, sin embargo, no sólo se trata de avistamientos en la serranía de Coro, sino que el fenómeno en estudio abarca inclusive situaciones más complejas; me refiero al rapto y traslado de los cautivos a lugares que hacen inferir la existencia de una naturaleza alterna, de un multiverso conocido y manejado por ellos. Tal es el acontecimiento del rapto de Narcisa Colina quien nació en el año 1927, convirtiéndose en un caso que supera todas las expectativas que se tiene registrado del fenómeno estudiado. Fue encantada y raptada a los 5 años de edad en 1932 en un poblado de la Chapa llamado tranquilidad, donde fue sometida a una especie de limpieza y luego llevada a diferentes laberintos y grutas hasta llegar a una gran ciudad de vikingos ubicada debajo del Cerro de Santa Ana en la península de Paraguaná. Fue criada y educada por una pareja de duendes que le enseñaron las artes de la curandería y las hierbas, definida como clases espirituales. Todo esto fue registrado y se conoce porque Narcisa regresó a la sierra coriana a los doce años de edad, la gente le preguntaba en donde había estado todos estos años; se limitaba a responder; "no puedo decirlo". Con el tiempo, ya en su vejez Narcisa Colina manifestó toda la vivencia en aquel mundo mágico. Indicó que fue liberada de su encanto porque sus padres adoptivos habían muerto, de modo que el resto de la comunidad no la quiso en adelante y la dejaron dormida bajo un Cuji, cerca de una gruta de Caujarao, en río Grande de regreso con el mundo humano.

El olor de los duendes es de lama ó racimo de cambur que con el tiempo de cortado huele a la fruta madura, un olor muy penetrante.

Los duendes suministran grandes conocimientos de medicina botánica ó naturista a los curiosos o curanderos


Los Duendes se presentan como figuras infantiles, haciendo
gestos atrayentes o en actitud risueña y amistosa


Los duendes son considerados como Criaturas muy diestras,
que superan las prácticas y los habitos de los hombres.

Los Duendes de la Sierra Coriana se trasladan de un lugar a otro lejano en Carros de Viento.

Cuando un objeto en la Casa de Campo se extravía, es costumbre pensar que se trata de duendes traviesos.

PROLOGUEANDO.

Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunas historietas publicadas en Venezuela. En esta oportunidad, el turno es para la novela gráfica La balada de Isma y la princesa Omacha (2021), del historietista Acasio.

Esta novela gráfica que llega a sus manos fue creada en tiempos de pandemia, entre cuarentena social y aislamiento colectivo. En tiempos de encierro, el aburrimiento en casa me impulsó a jugar videojuegos viejos ya jugados y a leer clásicos ya leídos. Mi vieja consola de entretenimiento, la Nintendo 64 volvió a entregarme horas de diversión como en los viejos tiempos, y el momento se prestaba para desempolvar viejos cartuchos y completar videojuegos no superados como Star War Racer por ejemplo. Así como se prestaba para darle segundas oportunidades a videojuegos que consideré de mala calidad en su tiempo como Muerte y retorno de Superman, de la casa de Sunsoft, original creado para la consola Super Nintendo 32 bits, jugado en formato RAM en mi consola Nintendo Wii, superando definitivamente todos sus niveles hasta el final. Así como nuevamente me puse en los zapatos de Solid Snake, protagonista del juego de Hideo Kojima, Metal Gear Solid The twin snakes, creado por Konami para la Nintendo Game Cube. Todo un clásico digno de volver a ser jugado. Además de combatir el aburrimiento mediante videojuegos, siguiendo el consejo dado por el propio Kojima en sus redes sociales exhortando a la población en plena pandemia a dedicarse a la lectura sostenida, me aboco a leerme clásicos ya leídos como El soberbio Orinoco, de Julio Verne, La isla del tesoro, de R.L. Stevenson; así como Moby Dick, de Herman Melville, por mencionar solo algunos. Con respecto a este último, luego de leerlo, me inspiro para crear esta novela gráfica protagonizada por dos féminas de piernas largas de nombres Isma y Cueika, basados en los personajes masculinos Ismael y Queequeg, creados por Melville. Y así, al igual que el personaje Ismael, quien se ve por las circunstancias arrastrado a echarse a la mar por aburrimiento, quien escribe, penando igual situación, se ha visto arrastrado a echar a volar la imaginación a mundos futuristas para escribir aventuras en una novela gráfica del género ciberpunk. Es una novela concebida en varias semanas de trasnocho, por entereza, mucha ingesta de café y en ocasiones en el día, bajo el deguste de un buen elixir de bucaneros, el ron nacional y mucho tabaco en pipa en momentos de descanso. Una novela inspirada a su vez de obras como la película animada El planeta del tesoro, de los estudios Disney, con clara influencia de la novela de Stevenson, o la película Inteligencia Artificial, ideada por Stalin Kubrik, y llevada a la pantalla por Steven Spielberg, claramente inspirado en la obra Pinocho de Carlo Collodi, todas ellas ubicadas en el género ciberpunk futurista. Igualmente, La balada de Isma y la princesa Omacha, ubicada en este ambiente, resulta además en un manga shojo cargado de cierto erotismo, que está dedicada a la comunidad lésbica, solo esperando que no les resulte ofensivo su contenido. Esperando a su vez que disfruten de su lectura tanto como quien la escribe disfrutó de su elaboración.

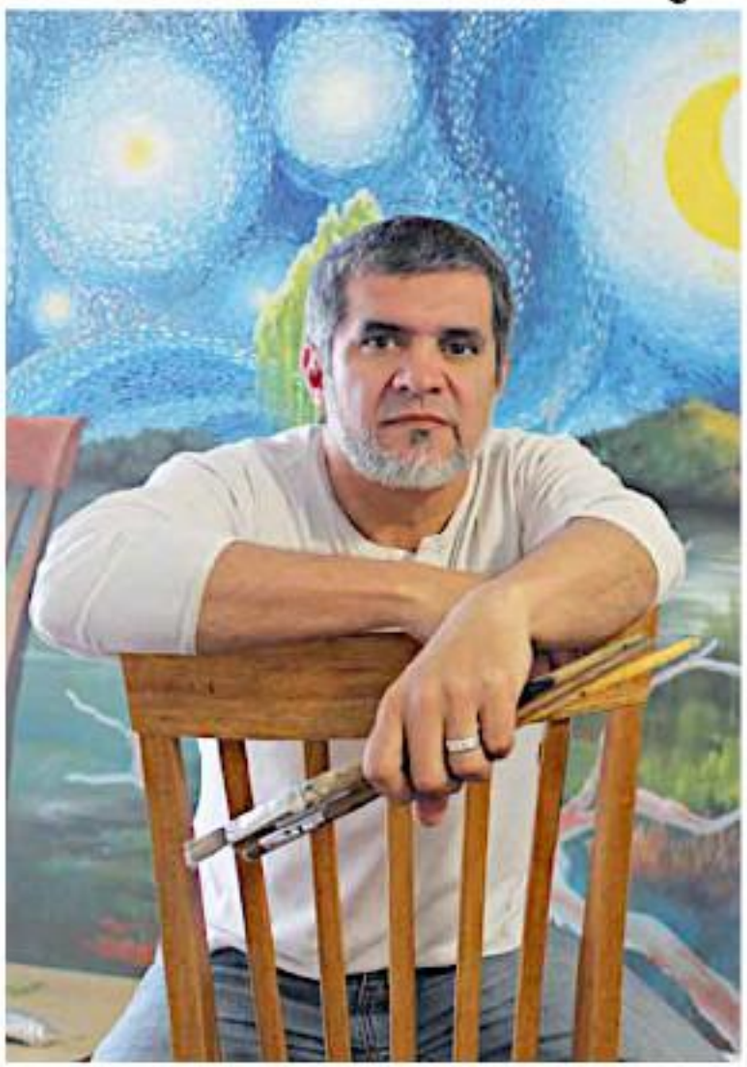
Osman Acasio.

Junio de 2021

Carirubana.

ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA.
OMAR CRUZ: EL PATRIOTA.

Por Malú Rengifo.



Su obra es reflejo de la voz de los pueblos. su discurso reivindica los valores revolucionarios. El creador de el patriota es un artista en pro de la justicia.

"Soy un hombre común que da gracias a Dios todas las mañanas al despertarse. Cuando abro los ojos siempre digo, con asombro y alegría, lo mismo: '¡Caramba! ¡Otro día para vivir!'", ese es Omar Cruz.

Cultiva la humildad y disfruta caminar por las calles con la dignidad, la tranquilidad y la moral de quien ha sido consecuente, honesto y leal: es un hombre de principios. Afirma que cuando lo reconocen y saludan con cariño se reafirma su compromiso de seguir dibujando para el pueblo. Sus motivaciones son el arte, la patria, el pueblo, su familia y su propia vida. Se sabe un hombre feliz.

—¿Qué sientes al crear?

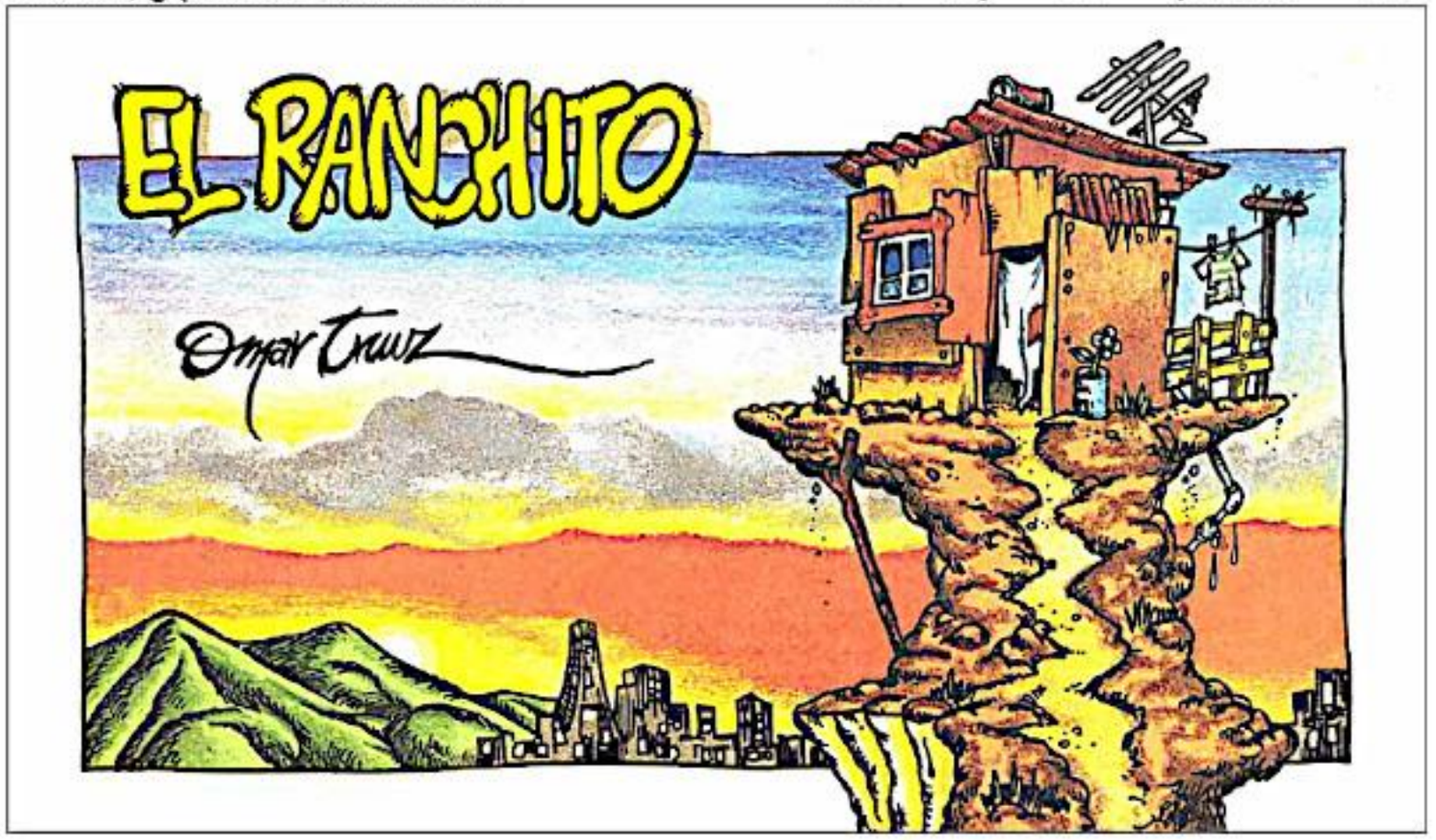
Siento el compromiso de dar lo mejor. Siento el alma, la mente y el corazón en mi lienzo, en el papel, en mis pinceles, en la arcilla y en todo lo que hago. A veces yo mismo he llegado a sorprenderme al ver cómo de mi lápiz salen dibujos, y hasta textos, que en muchos casos ni los he planificado. Por eso creo que esto es una bendición a la cual no debo ni puedo defraudar.

—Háblame de El Ranchito. ¿En dónde existe?, ¿quiénes viven en él ?

El Ranchito es la creación que me dio a conocer como caricaturista. Salió publicado por primera vez el 17 de noviembre de 1989, luego de ser planificado y conceptualizado en mi ranchito del barrio Los Erasos de San Bernardino, donde nací y crecí. Quería dejar de ser un dibujante de relleno, así que inventé un personaje que representara al pueblo de Venezuela. Los personajes que ahí habitan somos tú, yo, ellos, cualquiera. Creo que la magia está en que cada quien se imagina sus personajes y sería decepcionante si algún día dibujara a La Negra, porque estoy seguro que cada quien tiene conceptualizada su propia negra y su propio amor.

—¿Eres un patriota?

Sí, soy un patriota con



superpoderes y todo, un personaje de comiquitas. Vivo en un mundo que me invento todos los días, con capas, máscaras, ratoncitos, superhéroes, casitas con árboles, aviones y ballenas.

—¿Qué es un patriota y quién es ese personaje llamado El patriota?

Patriota es todo el que luche por consolidar un mundo mejor, de justicia, igualdad y valores. El Patriota es uno de mis más amados y ambiciosos proyectos, una creación cuyo fin es

demostrarle al mundo que en Venezuela también somos capaces de hacer personajes con los cuales nos podemos identificar. Mi sueño es inspirar a esa gran cantidad de dibujantes y talento nacional para que hagan y publiquen sus personajes de historietas. El Patriota lo inventé en 1993 y en 2016 salió publicado. Esperé, de manera injusta, muchos años y lamentablemente el número dos no pudo salir, pues se desató en Venezuela una crisis económica que hizo imposible imprimir este tipo de material. El proyectos era hermoso, un regalo para la patria: un álbum de barajitas, disfraces de El Patriota para los niños, piñatas, el muñequito y hasta la producción de la primera película de superhéroes hecha en Venezuela.

—¿De qué forma puede el artista colaborar en la elaboración de un discurso patriótico?

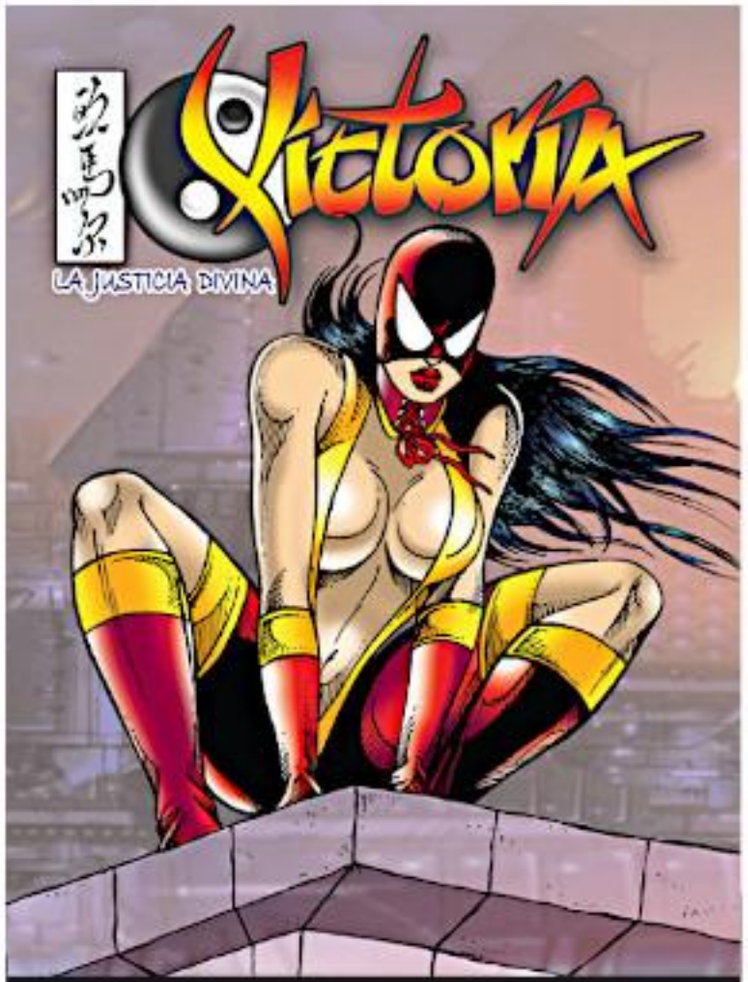
Con una historieta bien ilustrada y un guión estratégicamente escrito. Capitán América fue creado en los años 40 para animar y resaltar las tropas gringas que andaban invadiendo países; de hecho, el personaje es un soldado que ganaba todas las guerras, incluso la de Vietnam. El arte es un arma poderosa: muchas veces una simple caricatura llega más a la gente que un libro de 500 páginas. Ojalá algún día en Venezuela se comprenda el inmenso poder que tienen las comiquitas y la ilustración.

A nosotros nos siguen invadiendo silenciosamente con enlatados, causando en nuestras niñas y niños

daños irreparables. Tú ves a los chamos dibujando y la mayoría tiene influenciado el estilo del manga. No tengo nada contra el manga, pero es un estilo foráneo, que no nos identifica. Sé que podemos crear nuestro propio estilo, pero para eso se necesita mucha motivación e inversión. Por eso me la paso repitiendo esa contundente frase de Alí Primera: "Algún día la cultura será Gobierno".

—¿Qué es la campaña de "No al sostén" (NAS)?

Un buen día se me ocurrió lanzar un partido político que terminó siendo un movimiento. Le puse "No al sostén", por la necesidad de transmitirle un mensaje ideológico y subliminal al país, para que dejara de ser tan dependiente del sistema capitalista y hambreador y para que despertara su conciencia. Esas eran las "dos poderosas razones", no vayas a pensar que era por otra cosa. Eran los



Victoria, otro personaje de cómic creado por Omar Cruz, protagonista de la historieta de nombre homónimo: Victoria, la justicia divina.

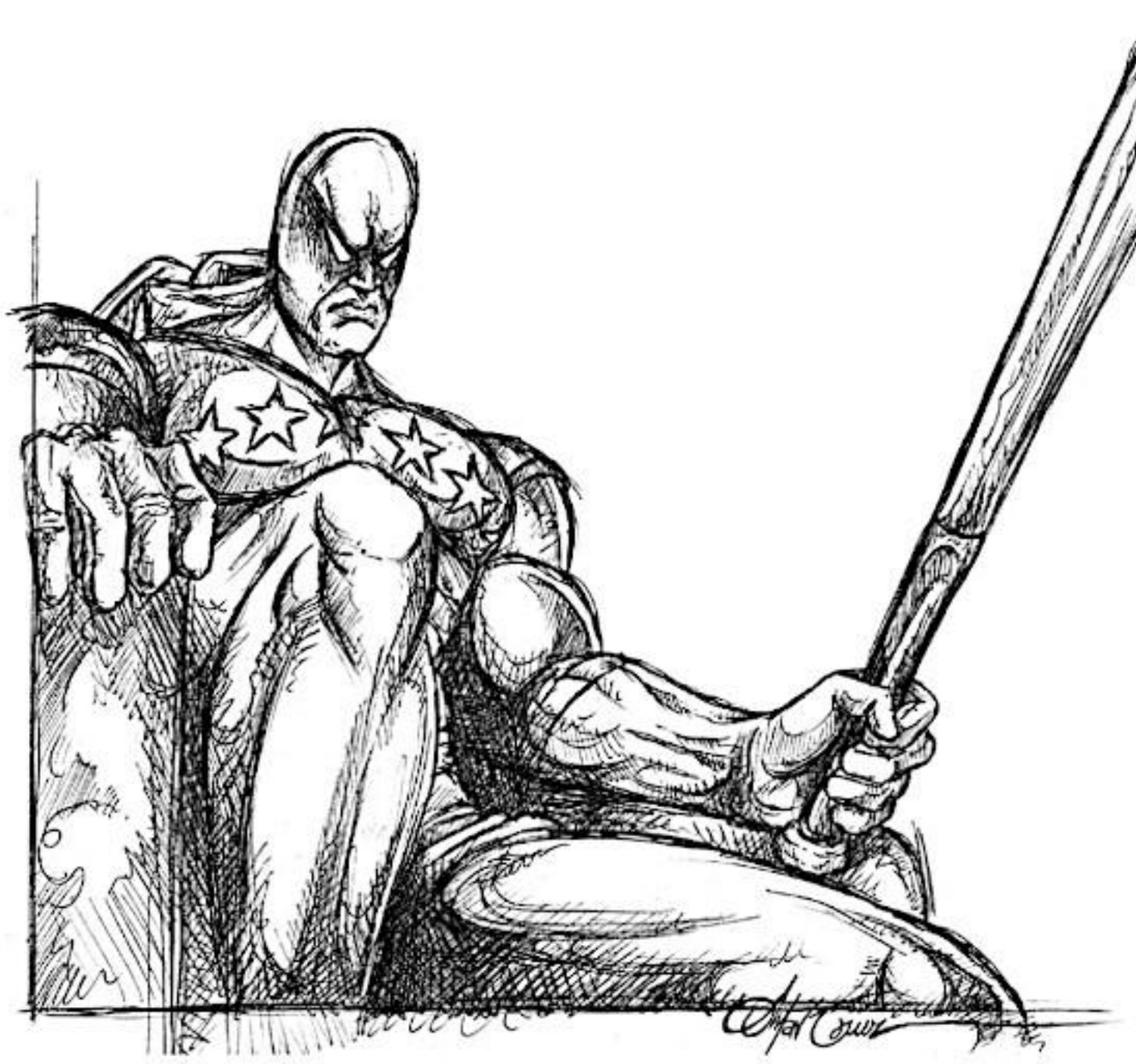
años 90 y aún no estaba de moda el silicón; sin embargo, la mujer venezolana no se limita a la hora de exhibir su belleza y fue así como el movimiento fue creciendo y creciendo, hasta ver lo que hoy es: una hermosa realidad. El NAS sigue creciendo en tamaños incalculables y ya, afortunadamente, nadie puede parar eso (risas).

—¿Qué estás planeando en este momento?

Actualmente estoy desarrollando un proyecto hermoso, oportuno y necesario para nuestra Venezuela: la vida de Simón Bolívar en comiquitas. Estoy aprendiendo cada día más sobre el arte de la escultura fantástica y la animación. He realizado varias piezas del Bolívar que se usarán con la técnica de Stop Motion. En la película quiero combinar las técnicas de los dibujos animados 2D y 3D. Esta película será adaptada en capítulos seriados para televisión, también en historietas impresas y hasta un álbum de barajitas.

—Cuéntame algo que no le hayas dicho a nadie.

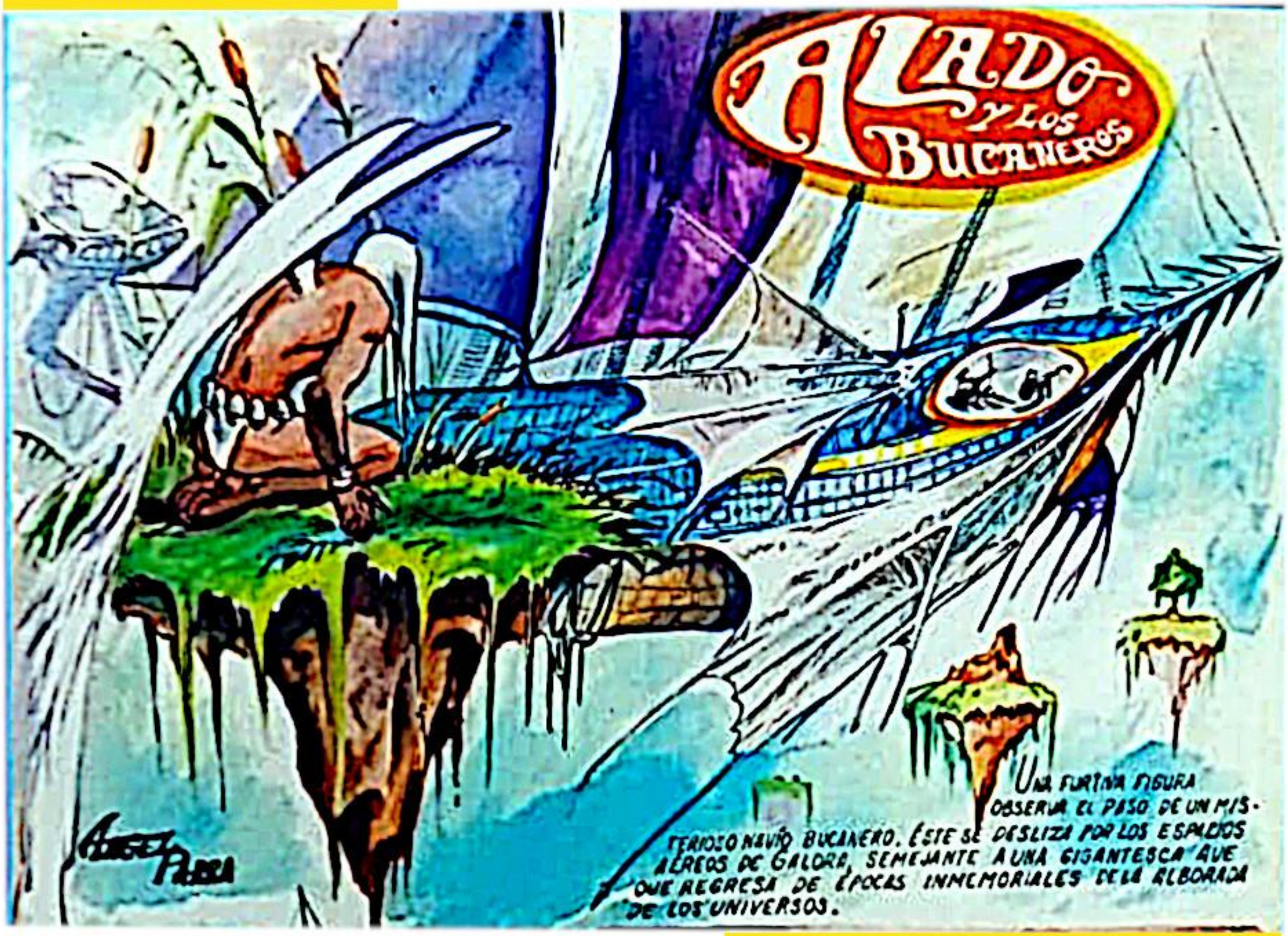
Mmm... bueno, estoy terminando de escribir mi autobiografía y he dado la orden de ser impresa y publicada una vez haya cambiado de paisaje, que no sé cuándo será. Ahí dejaré por escrito muchas cosas, como mi inmenso dolor



por no haber podido consolidar el sueño de montar una escuela de dibujo. A veces releo partes de esa autobiografía y me doy cuenta de que mi vida fue bendecida y, definitivamente, muy fuera de lo común.

NOTA DE LA ENTREVISTA:

Entrevista realizada por Malú Rengifo a Omar Cruz. Fotografía: Anabel Fajardo. Publicada originalmente en la revista Épale CCS edición número 243, Año 6, Caracas, 3 de septiembre de 2017. Pág. 21.



Alado y los Buccaneros (1975), de Ángel Parra.
Historieta publicada originalmente en la revista Tricolor.

Angel Parra

Cómic de culto:
Alado y los bucaneros (1975)

IMPLEMENTANDO EL USO DE HERRAMIENTAS IA PARA CREAR CÓMICS.

Por Osman Acasio.

"Los imposibles de hoy, serán posibles mañana". Palabras proféticas de un maestro de escuela ruso considerado el padre de los cohetes espaciales, Konstantin E. Tsiolkovski, un sabio matemático y físico que visionó viajes espaciales utilizando cohetes propulsados por oxigeno e hidrógeno líquido y proyectó además el uso de cohetes de etapas multiples para alcanzar grandes distancias. A pesar de ser un teórico y nunca llevar a la practica alguno de sus diseños, las palabras de este sabio científico, perduran y retumban en el tiempo, muy vigentes al día de hoy. En el presente, si te dicen que dándole instrucciones a una máquina, ésta a traves de su inteligencia artificial IA puede entregarnos arte manifestado en forma de ilustración digital, es a todas luces todo un imposible de ayer que solo es posible hoy. La imagen generada en el computador, se basa en las instrucciones que el artista deja patente en una descripción de textos, y materializada del cotejo que hace la IA de millones de fotos y piezas de arte existentes en la red.

El mundo de las imagenes generadas por inteligencia artificial es un movimiento relativamente nuevo para muchos artistas y que sin duda resultará en un gran cambio en como creamos imágenes y contamos historias. En el mejor de los casos, la IA aupará la creatividad humana a nuevos derroteros y nos impulsará a contar historias de formas que nunca imaginamos. En el peor de los casos, los clientes se declinarán por las máquinas para que les haga el trabajo de forma más rápida y barata. Las implicaciones éticas de esto son enormes, y el impacto directo a la industria de la creatividad está a la par, y cuidado sino más significativo que la introducción de la cámara o del arte digital.

Actualmente, se ha popularizado la generación de imágenes mediante inteligencia artificial con herramientas como DALL-E, Midjourney o Disco Diffusion. Desde entonces, son multiples usuarios y artistas que hacen uso de ellas para realizar todo tipo de creaciones. En lo que concierne al cómic, el apartado que nos ocupa, referente al uso de estas herramientas, aunque el terreno está aún por pavimentar, ya existe un precedente. Zarya of the dawn es un cómic creado por Kris Kashtanova, quien ha hecho uso de la IA de Midjourney para crear gran parte de las imagenes que conforman las páginas de su historieta. Además se trata de la primera autora en haber conseguido el copyrihgt con su obra mediante el uso de una IA.

Sobre el particular, Kashtanova comenta: "Obtuve los derechos de autor de la oficina de copyright de los EE.UU en mi novela gráfica gen erada por IA. Fui transparente a cómo se hizo y puse el nombre de Midjourney en la portada. No se alteró de ninguna otra manera. Justo como se ve."

Kashtanova, como creadora de contenido de cómics, escribió la historia, realizó la estructura narrativa de la historieta, y se valió de Midjourney para generar las imagenes a partir de las descripciones que le iba dando a la máquina. Para ser justa y transparente, la autora coloca el nombre de Midjourney junto a su apellido en la portada del cómic.

En España se presenta un caso similar, bajo la salvedad que el cómic realizado empleando IA no proviene de una artista en particular sino de una

agencia madrileña de publicidad. La historieta lleva por nombre Gata, desarrollada por la agencia CYW. Se trata de una novela gráfica de ciencia ficción que se desarrolla en un Madrid futurista en el año de 2614, donde las protagonistas son un grupo de abuelas que siguen una extraña tradición cuyo giro final resulta sorprendente. Todas las ilustraciones han sido cien por ciento creadas utilizando inteligencia artificial. Aunque no especificó cual herramienta IA utilizó para realizar el cómic, en su desarrollo, el equipo creativo de CYW escribió el guión del cómic, así como "los prompts", las descripciones en texto que se le suministran a la inteligencia artificial para que cree una imagen única acorde a la historia. Con respecto a esto último, Carmelo Rodríguez, su director creativo y socio co-fundador comenta: "La tecnología sigue siendo muy joven y quizas el mayor reto ha sido conseguir una estética coherente y lineal durante toda la historia, que permita reconocer a los personajes y las localizaciones, manteniendo una misma gama cromática y una dirección de arte consistente".

Como artistas, más temprano que tarde, estamos obligados a comenzar a explorar estas herramientas, y sin ninguna duda, será otro gran paso en la comprensión y buen uso de la IA en la procura de llevar nuestra creatividad a

Panel derecho: Viñetas del cómic Zarya of the dawn, autoría de Kris Kashtanova, , quien ha hecho uso de la IA de Midjourney para crear las imagenes que conforman las páginas de su historieta.

cotas más elevadas. Estariamos dando ese gran paso, como aquel día que decidimos dejar el confort que nos ofrecia el Photoshop para aventurarnos a explorar otras propuestas vigente en el mercado. O cuando contemplamos la posibilidad de usar softwares de modelado 3D o de esculpido digital que nos ayuda a agilizar el trabajo y a alcanzar nuevas estéticas. Los cambios se presentan de forma rápida y las implicaciones que ella conlleva probablemente sea más grande de lo que pensamos. Es facil sucumbir al temor de pensar que nuestro trabajo se vea afectado por las máquinas y que las herramientas IA secuestren nuestro oficio, pero pensando positivamente, tengo la esperanza de que dándoles un buen uso, podrían empujar nuestra creatividad a cotas elevadas.

Panel superior: Viñetas pertenecientes al cómic Gata, autoría del equipo creativo de la agencia madrileña de publicidad CYW. Historieta realizada empleando Inteligencia Artificial (IA).

> ***"Indistintamente de las herramientas empleadas para crear cómics, es imperativo entender que cuando trabajas el arte de hacer cómics, éste como importante medio de comunicación lo que hace es empoderar tus ideas".***

Si bien últimamente se ha sucitado un gran debate en torno a la autoria de las obras y las IA implicadas, no debemos olvidar que una inteligencia artificial (IA) no puede ser autora porque este derecho corresponde unicamente a los humanos. La corriente es tan repentina, que no existe aún ninguna lejislación en contra del uso de IAs. Prevalece la ética del artista quien dictamina el uso de la IA para asistir en la obra y no generarla al completo. Para ello es necesario tomar en consideración "la naturaleza de la obra", "la manera en la que ha sido utilizado la IA" y "el esfuerzo intelectual necesario para que la IA haya llegado a producir ese resultado".

De todo lo antedicho se desprende que el cómic auxiliado con IA no supone una ruptura con el pasado, sino por el contrario, supone un salto lógico en la larga trayectoria de la habitual historieta, la adaptación de una solvencia artesanal y cargado de memoria a un nuevo ámbito de formas sinteticas. Indistintamente de las herramientas empleadas para crear cómics, es imperativo entender que cuando trabajas el arte de hacer cómics, éste como importante medio de comunicación lo que hace es empoderar tus ideas.

SOBRE EL PRESENTE ARTÍCULO:

Artículo escrito originalmente para su publicación en el blog Sobre ilustraciones y cómics, el 07 de noviembre de 2022.

CÓMIC DE CULTO: DÉCADA DE LOS 80

Nota del Editor:

Cómic de Ramón Vargaz U. publicado en la revista Clips Número 8.

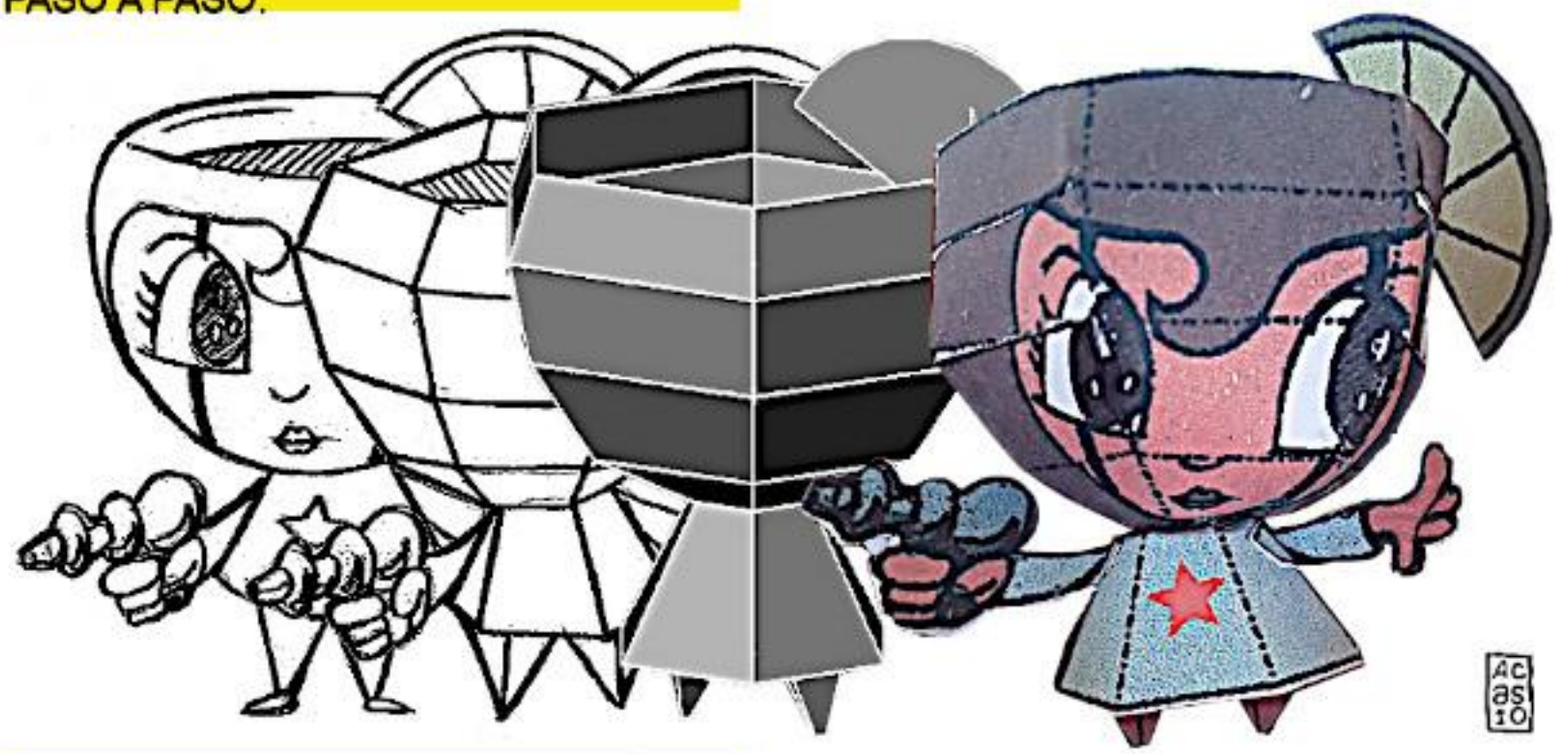
Restauración, diagramación y lettering a cargo del historietista Acasio, respetando la versión original, para la revista ¡Hallaco! en su sección Cómic de culto.

YARBA AVERIGUA QUÉ HAY DETRÁS DE LA PUERTA.
¡HOLA CHICOS!
...DISCULPEN ME EQUIVOQUÉ DE PUERTA
¡ALTO INTRUSA!
PARECE QUE SON POCO AMIGABLES, PEQUEÑO.
YARBA TOMA LA INICIATIVA.
!
?
CRACK!
AAG!
POOF!
HUUG!
DIME DONDE SE ENCUENTRA LA PRISIONERA O...
...TE IRÁ ¡PEOR!
EN EL CALABOZO.
POR FIN SOLOS
¡TÚ Y YO!
HE-HE-
¿QUE TE HAS CREÍDO SUCIO INSECTO?
TAC!
AAG!

ESTO ME LO PAGARÁS...
¡GUARDIA! DESENCADENE A LA PRISIONERA
PERO
NO HAY PERO, YO SOY EL QUE ¡MANDA!
¡MALDITO!
¡SUÉLTELA!
¡AY MAMÁ ¡SI ESTÁ VIVA!
JE-JE, ESE GUARDIA TERMINARÁ
...CON ELLA.
¡NO!... ¡NO... PUEDE SER!
TROCOLITS ESCAPA POR UNA PUERTA SECRETA

Fin de la entrega. Cómic extraido de la última edición de la revista Clips.

PASO A PASO.



CREANDO UN PAPERTOY BASADO EN UN PERSONAJE DE HISTORIETA.

Por Osman Acasio

RESUMEN.

En el siguiente documento se recoge el proceso creativo de un "PaperToy", una pequeña pieza de coleccionista confeccionada en papel, basado en un personaje de historieta, desde su estudio inicial, ideas previas hasta el desarrollo final.

Al tratarse de un trabajo basado en la autopromoción, el punto inicial del proyecto establece la creación de un paper toy teniendo como base un personaje de historieta de mi autoría.

OBJETIVOS.

1- Crear un Papertoy teniendo como base un personaje de historieta de mi autoría.

2- Estudiar la posibilidad y viabilidad de crear un paperToy a partir de un modelo 3D generado en un paquete de modelado tridimensional.

3- Conseguir una solución acorde, efectiva y coherente con los objetivos planteados.

4- Liberar la documentación del proceso creativo para que sirva de inspiración a otros artistas y emprendan sus creaciones propias.

ANTECEDENTES.

Las figuras de papel (Paper toy) se convierten en un curioso objeto y en un soporte atractivo para desarrollar personajes. Es tendencia la realización de PaperToys inspirados en personajes de series de televisión, cine, anime o personajes de historietas. Es por ello que existe un amplio abanico de diseños disponibles en la red. Una práctica muy extendida por la comunidad de creadores de paper toys que es la de compartir sus creaciones en la internet, donde existe una extendida red de intercambio de estas figuras y patrones de papel en portales web como papercraft.com, cubecraft.com o minipapercraft.blogspot.com por ejemplo.

DESARROLLO.

Es posible desarrollar una figura de papel (Paper toy) partiendo de un modelo 3D creado en un paquete de modelado tridimensional como Blender. Una vez creado el modelo tridimensional del PaperToy en Blender, este se exporta como objeto para ser tratado en el software Pepakura Designer de la casa Tama Software. De allí se obtiene un diagrama de desarrollo que se denomina patrón o modelo. Dicho patrón será exportado a un paquete de retoque digital donde será tratado con colores, y organizados todas sus piezas para un mejor aprovechamiento del espacio del papel.

SOBRE BLENDER.

Han pasado 27 años desde que NeoGeo (posteriormente Not a Number), la compañía liderada por Ton Roosendaal, creara la primera versión de Blender en 1995 para uso interno. Inicialmente distribuida como una herramienta freeware en 1998, fue posteriormente liberada en 2002 por la comunidad de usuarios en una espectacular colecta de fondos por parte de la Blender Foundation. En tan sólo siete semanas, los usuarios de Blender donaron un total de 100.000 euros para liberar la herramienta. En octubre de 2002 se liberó la primera versión de este programa bajo licencia GPL.

Desde entonces, el número de

usuarios y prestaciones de Blender no ha parado de crecer hasta convertirse, según la revista 3D World, en la herramienta gráfica más instalada del mundo, situándose por encima de 3D Studio MAX (en tercer puesto) o Maya (décimo puesto). Más de 2.000 millones de descargas anuales convierten a Blender en una de las herramientas libres más demandadas del mundo. Tras estas impactantes cifras se esconde un software para producción 3D con posibilidades profesionales.

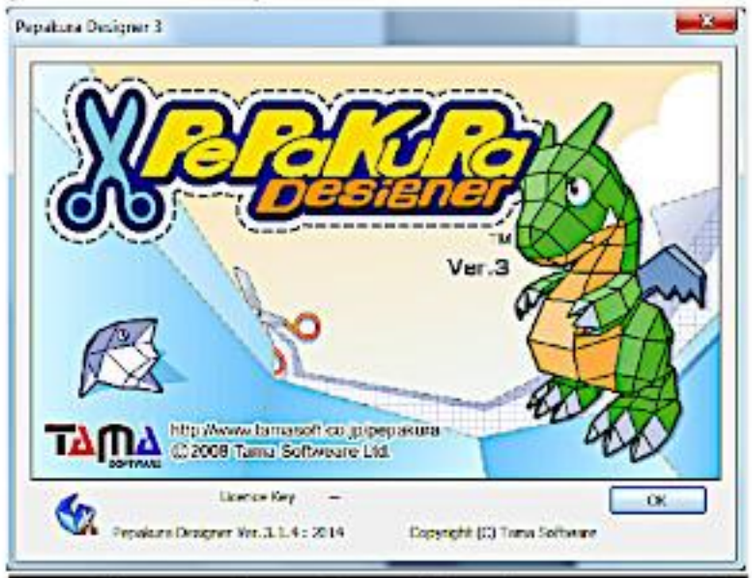


Figura 1 . Pantalla de carga del software Pepakura Designer.

SOBRE PEPAKURA DESIGNER.

Es un programa creado en Japón por la casa Tama Software Ltd. para hacer patrones 2D a partir de modelos 3D. El software hace que sea fácil diseñar paperccarft originales partiendo de modelos 3D. No hace falta conocimientos especializados para crear papercraft. Todo lo que tiene que hacer es preparar el modelo 3D y Pepakura Designer se ocupará de presentar el modelo creado en forma de patrón 2D desdoblado en una superficie plana. Patrones recortables, prestos para su impresión y armado.

ESTUDIO INICIAL.

PASO 1: BOCETADO.

Se realiza un boceto del diseño conceptual del PaperToy a crear, tomando como referencia algún personaje de historieta de mi autoría. Para este proyecto en particular opto por diseñar un papertoy tomando como base el personaje Maria Lionza Cabezaetaza de la serie Cazadora de monstruos. (Nota del autor: Cabezaetaza es un personaje de historieta que protagoniza el cómics Multiversos una aventura cuántica, cuyo volumen 1 la busqueda del anillo atlante, se publicó en febrero de este año en formato digital, libre para su descarga.) Ahora bien, la mejor manera de abordar el diseño del personaje Cabezaétaza es pensandolo a ambos, tanto el virtual como el personaje físico, todo como un juguete de papel. Un Paper Toy. Con esta premisa en mente, se desarrolla el boceto.

El proposito del boceto es tener una idea de como representar al personaje, mostrado en bajo facetado o bajo poligonado, necesario para alcanzar un modelo de patrón 2D que sea fácil de armar. El boceto además actuará como referencia proporcional a la hora de modelar el objeto 3D en Blender.

PASO 2: MODELADO DEL PERSONAJE 3D EN BLENDER.

Teniendo como base referencial el boceto, se procede a realizar el levantamiento 3D del personaje Cabezaetaza, a partir de un círculo de 6 vertices mediante el método de extrucción. La idea del uso de un círculo

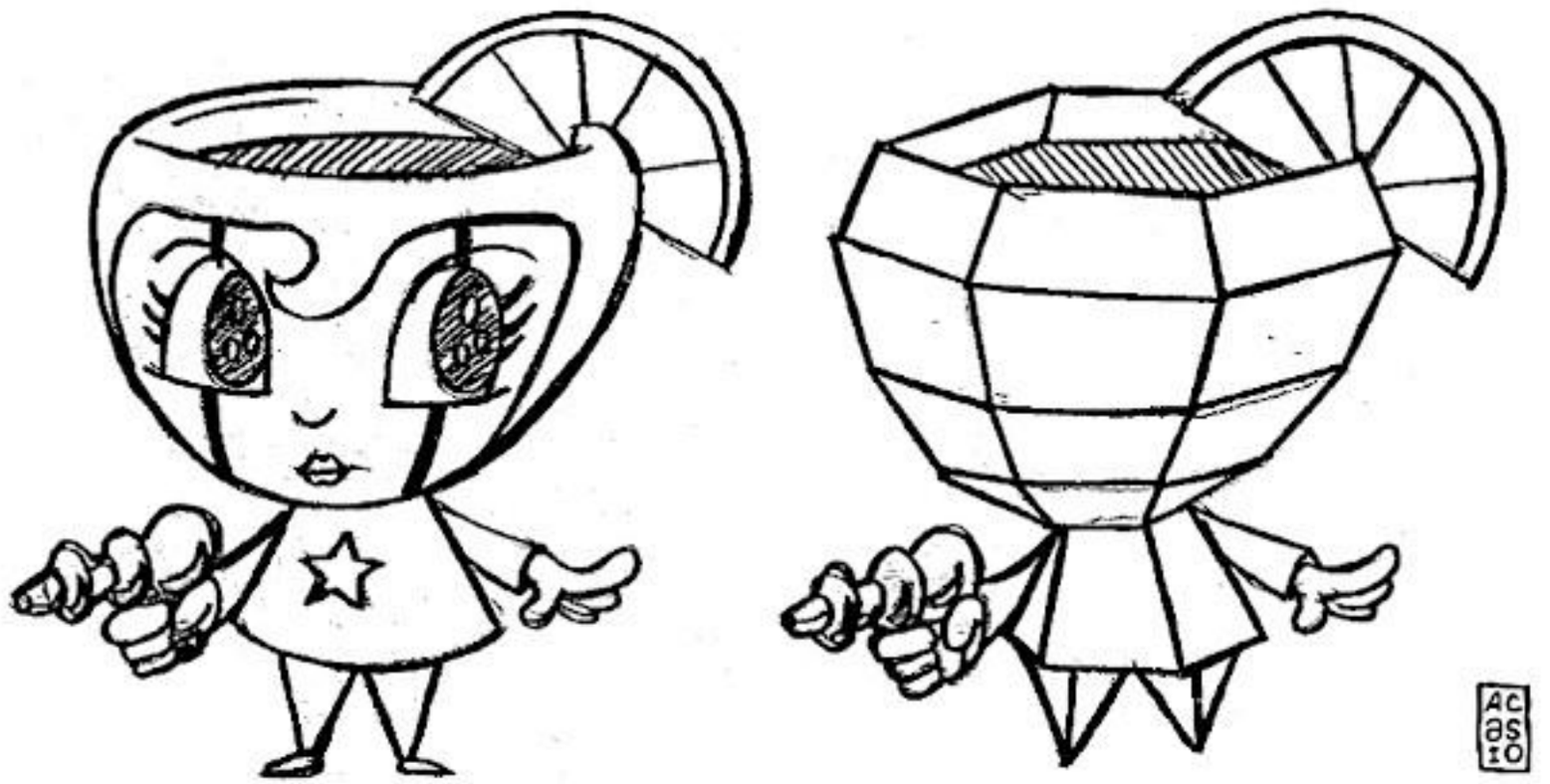


Figura 2. Boceto inicial del personaje de historieta representado como un PaperToy.

de 6 vertices es mantener en lo mínimo el número de poligonos presentes en nuestro modelo. Se empleará el círculo de 6 vertices para modelar la cabeza y el cuerpo del personaje. Para las piernas se emplea un círculo de 4 vertices. Esto, en busca de un modelo de bajo poligonado. Una vez finalizado el modelo 3D, éste se exporta en formato extención DXF, OBJ o cuaquier otro formato compatible con Pepakura.

Figura 3. Modelo 3D del diseño conceptual del juguete de papel creado en Blender.

PASO 3: EXPORTANDO MODELO 3D CREADO EN BLENDER A PEPAKURA.

El software japonés Pepakura Designer de la casa Tama, soporta archivos de softwares como Wavefront (OBJ), AutoCAD (DXF), 3D Studio (3DS), Lightwave (lWO), entre otros. El modelo 3D creado en Blender lo exporto en formato DXF a Pepakura D. para trabajarlo en él. Pepakura cuenta con una interface y una dinámica de trabajo amigable y facil de manejar. Una vez cargado el modelo 3D, se procede a convertirlo en patrón 2D. Para ello se recurre al uso del botón <Unfold> ubicado en la parte superior de la barra de herramientas. Dependiendo de la complejidad del modelo, el software Pepakura procesa el modelo y lo entrega en una figura 2D desdoblada en una superficie plana. Por cuestiones prácticas, proceso las piezas por separado: Cabeza y cuerpo, piernas, y accesorios. Se obtiene de ello una serie de patrones 2D que exporto a GIMP para tratarlas.

PASO 4: EXPORTANDO LOS PATRONES RECORTABLES A GIMP.

Los patrones 2D son exportada y tratada en el software de retoque digital GIMP. Por lo general, los modelos 2D que entrega Pepakura D. no son del todo perfectos y siempre habrá una forma de modificarlos y adaptarlos a

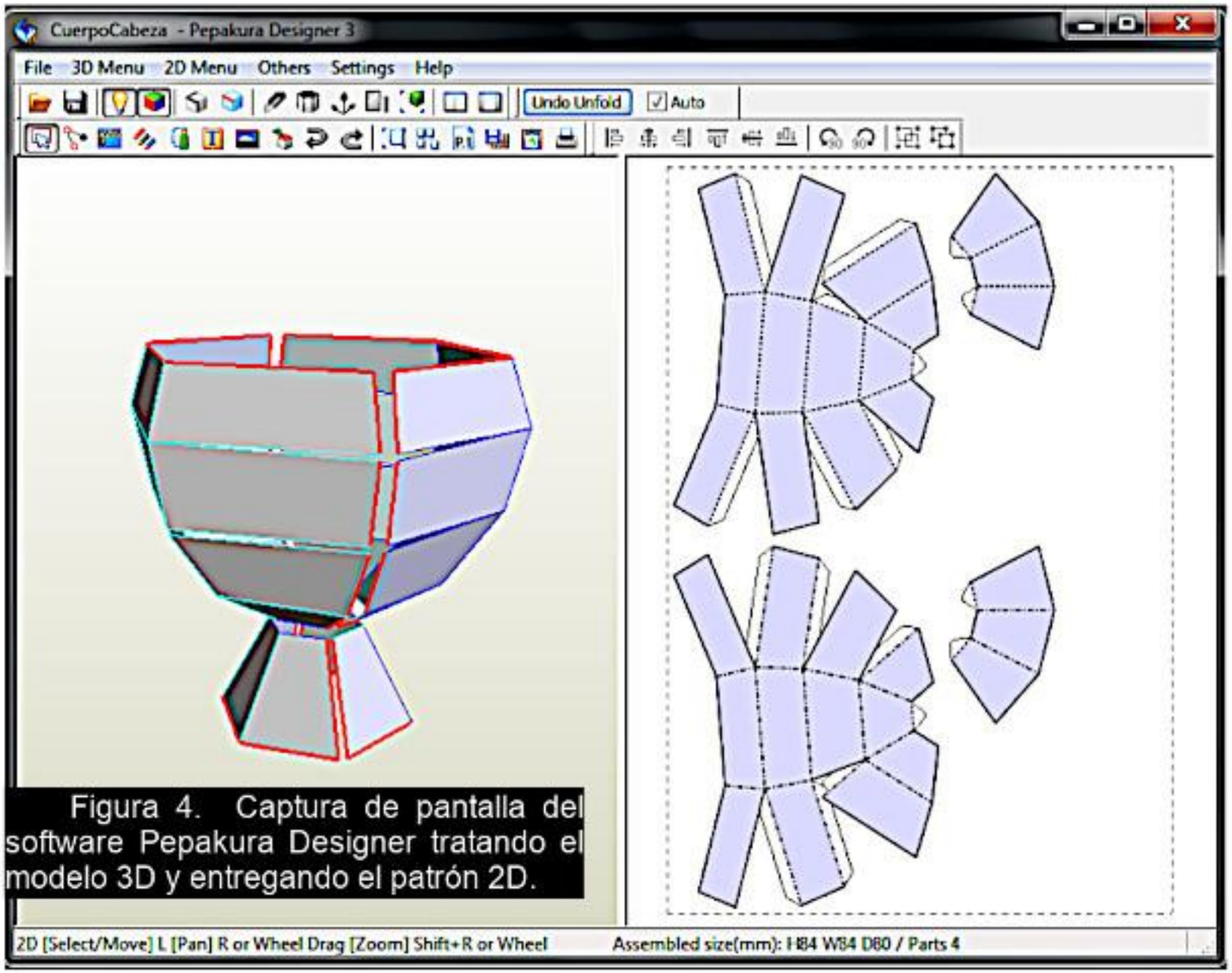


Figura 4. Captura de pantalla del software Pepakura Designer tratando el modelo 3D y entregando el patrón 2D.

nuestras pretenciones. Por ejemplo, algunas pestañas que entrega el software en lo personal los encuentro algo pequeñas y los modifico y escalo a mi gusto.

Otro ejemplo es cuando Pepakura Designer divide el patrón 2D del PaperToy en varias partes cuando bien pudiera trabajarse en piezas únicas, como es el caso del cuerpo de Cabezaetaza, que el software Tama entrega en dos partes, cuando lo conveniente es en una sola parte. Así, una vez modificado y adecuado el patrón 2D, se procede a customizar y dibujar al personaje Cabezaétaza. Se le agrega los colores, se reorganiza las piezas para un mayor aprovechamiento del espacio del papel formato DIN A4 (tamaño tipo carta) y se exporta a formato extención .PNG para su debida impresión. . (Ver figura 5)

PASO 5: IMPRIMIENDO EL PATRÓN RECORTABLE.

El modelo recortable se imprime bien sea en una hoja de papel bond u opalina empleando una impresora PC de mesa. El patrón 2D recortable se encuentra ahora presto para su recorte y armado del juguete de papel.

PASO 6: ARMANDO EL JUGUETE DE PAPEL.

Para el armado del juguete de papel será necesario el uso de tijeras y pegamento en barra como materiales de trabajo. Se recortan las piezas, se dobla y pega cada parte para darle forma volumétrica al PaperToy.

PASO 7: JUGUETE TERMINADO.

Se obtiene así un paperToy de Cabezaétaza, un personaje de historieta de mi autoría que protagoniza la serie Cazadora de monstruos, en su arco argumental Multiversos, una aventura cuantica. Una valiosa pieza promocional de colección de 40 mm de altura.

Figura 6. Juguete de papel armado.

CONCLUSIÓN:

Existe la viabilidad de crear un paperToy a partir de un modelo 3D. El uso de modelado 3D para diseñar juguetes de papel ha simplificado su proceso de creación. Modelos 3D que tratados en Pepakura Designer, ayuda a desarrollar patrones planos prestos a cortar para el proceso de conformado del paperToy. El tamaño de las piezas, las ténicas de unión y los detalles de conformación del producto se incluyen en el diseño del patrón final.

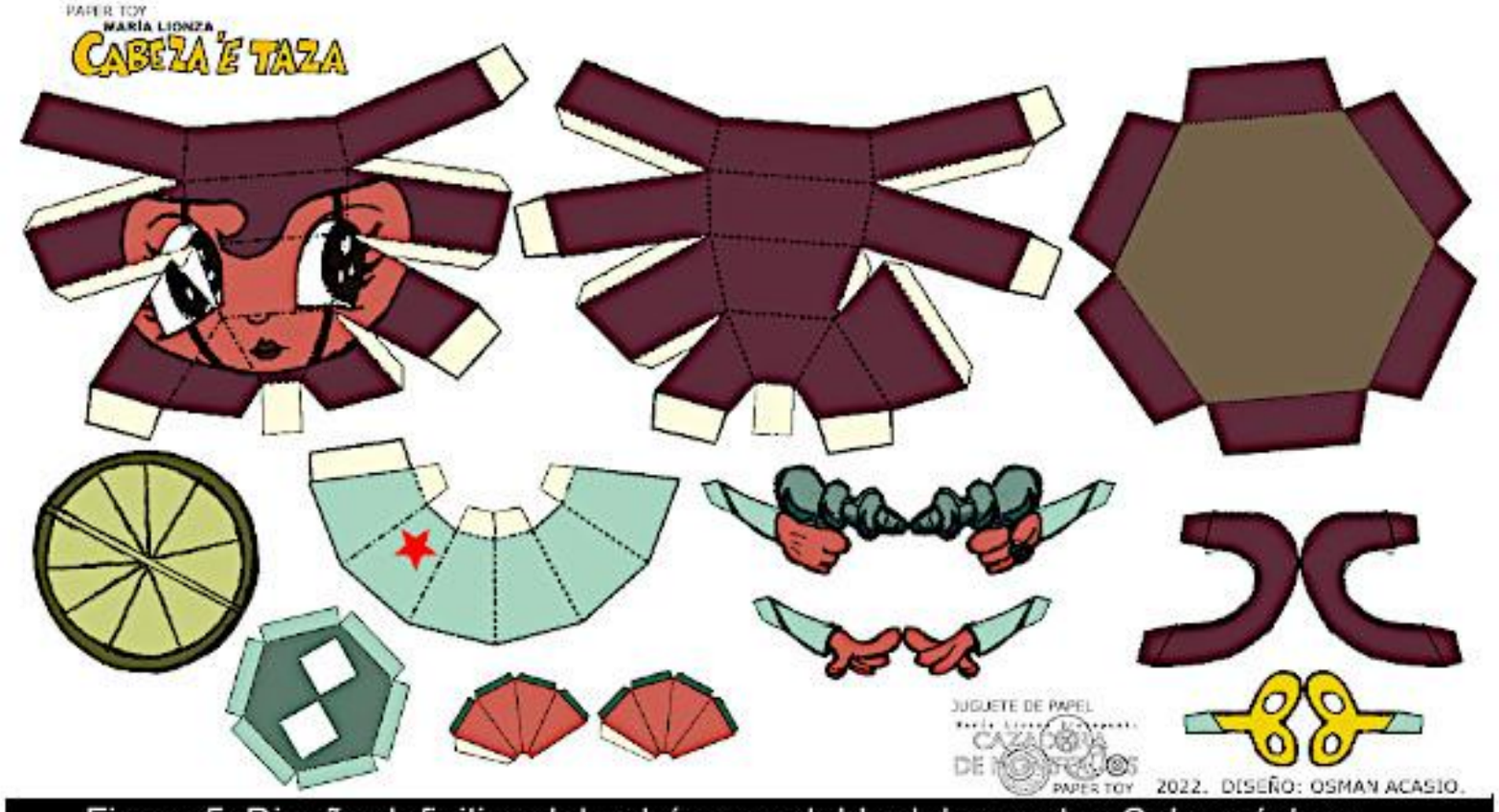


Figura 5. Diseño definitivo del patrón recortable del papertoy Cabeza´etaza.

ISSUE # 23
María Lionza Stitchpunk
CAZADORA DE MONSTRUOS
COMIC BOOK 4 DE 4
ES LA BRUJA VAMPIRO. YA ESTÁ AQUÍ.
¡OH, MY GOD!
LA MUJER DEL VIENTO

LA MUJER DEL VIENTO
Guión y dibujo: Acasio
EPISODIO 4 DE 4
USTEDES QUÉDENSE AQUÍ EN RESGUARDO.
YO SALDRÉ A COMBATIR A LA BRUJA.
PASE LO QUE PASE, NO LE ABRAN LA PUERTA A NADIE.
Y ASÍ, LA CENTINELA DEL FOLCLOR SALE AL RUEDO A ENCARAR A LA MALVADA BRUJA.
SABIA QUE VENDRÍAS.
TE ESTABA ESPERANDO.

¿ACASO FUISTE TÚ QUIEN ROMPIÓ EL VÍNCULO QUE ME ATABA A MI PRESA?
EN EFECTO.
FUI YO QUIEN LO HIZO.
ESTÚPIDA MUÑECA DE TRAPO, PAGARÁS TU INTROMISIÓN CON TU VIDA.
AL CONTRARIO.
PAGARÁS TÚ POR TUS FELONÍAS.
BANG
BANG

LA BRUJA VAMPIRO, AGIL EN EL VUELO, ESQUIVA LAS BALAS Y ARREMETE CON FURIA DESPIADADA.

LA BESTIA ALADA SUPERA EN FUERZA Y VELOCIDAD A NUESTRA HEROÍNA, QUIEN PESE A LA DESVENTAJA LUCHA ESTOICAMENTE.

AL COBIJO DE LAS CUATRO PAREDES, LAS ASUSTADAS MUJERES ESCUCHAN LA DURA LUCHA QUE SE LIBRA EN LAS CALLES.

¿QUIERES MÁS?
¡TE DOY MÁS!
¡TOMA ESTO, CABEZA DE ÑAME!
¡¡CATAPLAS!!!
MIRA ESTO.
A TI TE BUSCABA.
ACASIO

SOLO UN BUEN TIRO ES LO QUE NECESITO.
...
Y AQUÍ LO TENGO.
BANG
ACASIO
¡LO LOGRÉ!
¡PUDE HERIRLA!
MI TRABAJO AQUÍ ESTÁ HECHO.
¡AHORA SI ME HICISTE ENFADAR!
DEBO VOLVER AL INTERIOR DE LA CASA.
¡NO HUYAS, QUE NO HE TERMINADO CONTIGO!

Y ASÍ...
¡OH POR DIOS! ¡ESA BRUJA LE HIZO MUCHO DAÑO!
PIERDA CUIDADO DOÑITA, NADA QUE NO PUEDA SER ARREGLADA CON HILO DE COSER Y UNA BUENA AGUJA.
AHORA PRESTE MUCHA ATENCIÓN PORQUE VOY A NECESITAR DE SU AYUDA.

Y ASÍ, LA CENTINELA DEL FOLCLOR LE CUENTA A LA DUEÑA DE LA CASA SU PLAN PARA ATRAPAR A LA BRUJA VAMPIRO.

DE PRONTO...
FWAP FWAP FWAP FWAP FWAP
ES ELLA. SIGUE ALLÁ AFUERA.
PROCEDAMOS CON EL PLAN.
ACASIO

ALENTADA POR LAS PALABRAS DE LA AGENTE STITCHPUNK, LA DOÑITA CUMPLE SU PARTE GRITÁNDOLE A LA BRUJA A TODO PULMÓN.
¡SÁBADO, DÍA DE LA VIRGEN, VEN MAÑANA POR SAL!
ACASIO

AL PROCURAR ESTAS PALABRAS, SE DEJÓ DE ESCUCHAR EL ALETEO DE LA BRUJA.
¡FUNCIONÓ! ¡LA BRUJA SE FUE!
ASÍ ES. PERO VOLVERÁ NUEVAMENTE. MAÑANA AL MEDIODÍA.
¡OH MI DIOS! ¡ESTA PESADILLA NO TERMINARÁ NUNCA!
DESCUIDE. CUENTO CON QUE VENGA NUEVAMENTE.

PERO ESTA VEZ, VENDRÁ COMO UNA PERSONA COMÚN Y CORRIENTE PIDIENDO SAL EN PRÉSTAMO.
ASÍ QUEDARÁ EN EVIDENCIA QUIEN ES LA BRUJA.
LA RECONOCEREMOS ADEMÁS FÁCILMENTE POR LA HERIDA QUE LE INFRINGÍ EN SU ALA DERECHA.
AL OTRO DÍA...
KNOK KNOK
ALGUIEN TOCA A LA PUERTA.
YO ATIENDO.
ACASIO

BUENOS DÍAS VECINA, ¿PODRÍA SER TAN AMABLE DE DARME UNA TASITA DE SAL EN CALIDAD DE PRESTAMO?
ACASIO

EPILOGO.

Y ASÍ, CON EL DINERO AHORRADO, LA SEÑORITA HOUSE PUDO VIAJAR A CANADÁ, SU PAÍS DE ORIGEN Y REUNIRSE CON SU FAMILIA.

EN CUANTO A LA BRUJA VAMPIRO, LA AGENTE STITCHPUNK LE DIO UN BAÑO DE AGUA BENDITA Y LE CONJURÓ UN HECHIZO QUE LE IMPOSIBILITA VOLVER A SUS MALAS ANDANZAS. ENFRENTA CARGOS POR SECUESTRO. PASARÁ UN TIEMPO EN LA CÁRCEL.

2021. Venezuela.

FIN

COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA

PERSPECTIVA EN LA ILUSTRACIÓN INDUSTRIAL

Por Enrique Acasio.

Entendemos por perspectiva como la serie o conjunto de técnicas que nos permiten trasladar o sencillamente plasmar una escena tridimensional a una superficie de dos dimensiones. Es el arte de representar en el papel la forma y posición de los objetos u entornos tal y como lo percibe un ser humano. Un buen ingeniero, como todo buen dibujante e ilustrador debe poseer amplios conocimientos sobre matemáticas, estadísticas aplicada, física, química, análisis gráfico, introducción al diseño, dibujo técnico entre muchos otros, con el firme propósito de evidenciar cabalmente su capacidad gráfica de resolver problemas reales de ingeniería. Beneficiarse de la habilidad de manejar a su completo gusto el proceso creador de concebir un medio físico, o un proceso intangible que permita dar solución a un determinado problema planteado, con posibilidad de solución, claro está. El debido manejo, tanto teórico como práctico de la representación gráfica industrial constituye un paso sólido, casi fundacional en la fase del diseño conceptual de un objeto que será destinado a dar solución a un determinado problema. En esta ocasión particular hablaremos sobre la perspectiva aplicada al diseño industrial, enfocada en una técnica llamada "perspectiva vista de rana". Primero que nada, cuando tocamos el tema de perspectiva se nos viene a la mente la típica imagen que eventualmente todo texto de dibujo y diseño nos muestran para aclarar el concepto en sí: una larga autopista en donde los postes y arboles lejanos se ven mucho más pequeños que otros objetos similares pero localizados más cerca. Esta distinción es importante porque demuestra que todas las líneas proyectadas convergen o se dirigen a un solo punto conocido como Punto de fuga (PF) localizado en el horizonte lejano. Se emplean tres tipos de perspectivas según sus puntos de fuga:

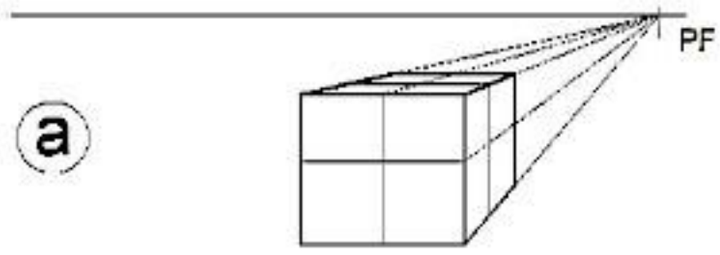
a).- Un punto de fuga (1PF) o unipuntual.

b).- Dos puntos de fuga (2PF) o bipuntual.

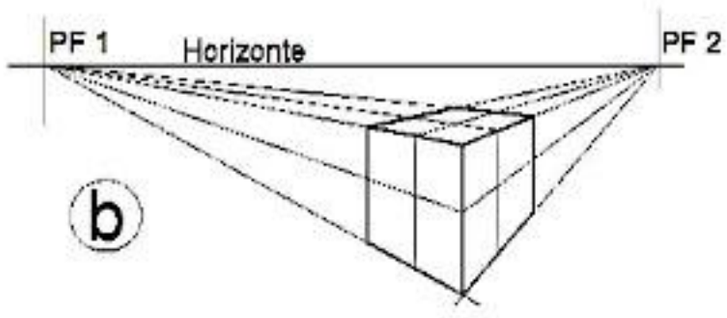
c).- Tres puntos de fuga (3PF) o tripuntual.

Podemos indicar de estos tipos de perspectivas, dos agrupaciones: la perspectiva paralela que trabaja con un punto de fuga, y la perspectiva angular con los dos y tres puntos de fuga.

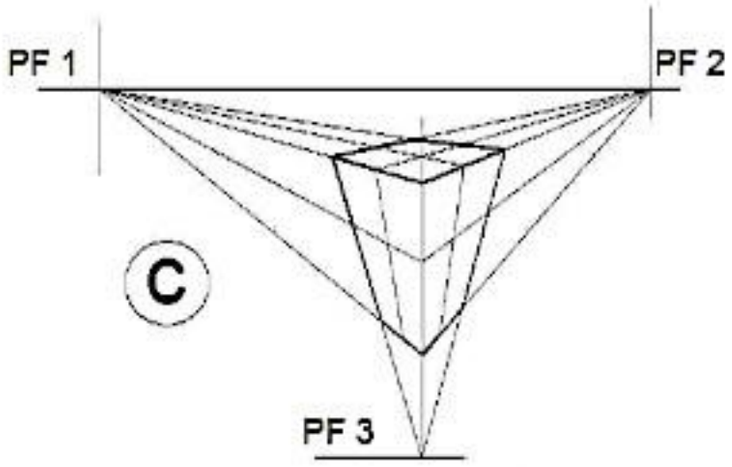
UN PUNTO DE FUGA: se bosqueja la cara frontal del objeto en forma y tamaño naturales, luego se establece la línea de horizonte y en cualquier punto de dicha línea se establece el punto de fuga. En éste punto deben converger todas las líneas de profundidad. (a)



DOS PUNTOS DE FUGA: en esta representación el objeto se encuentra ubicado de tal manera que dos de sus caras forman un ángulo con respecto al plano de fondo, mientras que las rectas horizontales serán convergentes en ambos puntos de fuga que se localizan en la línea de horizonte, y sus líneas verticales en la figura mantienen igual posición, es decir siempre serán verticales y paralelas entre sí. (b)



TRES PUNTOS DE FUGA: dicha perspectiva mantiene las características de la perspectiva angular o dos puntos de fuga, con la diferencia que las líneas verticales cambian para encontrarse en un tercer punto, que puede localizarse debajo o encima de la línea del horizonte. Método muy empleado en el dibujo publicitario y el artístico. (c)



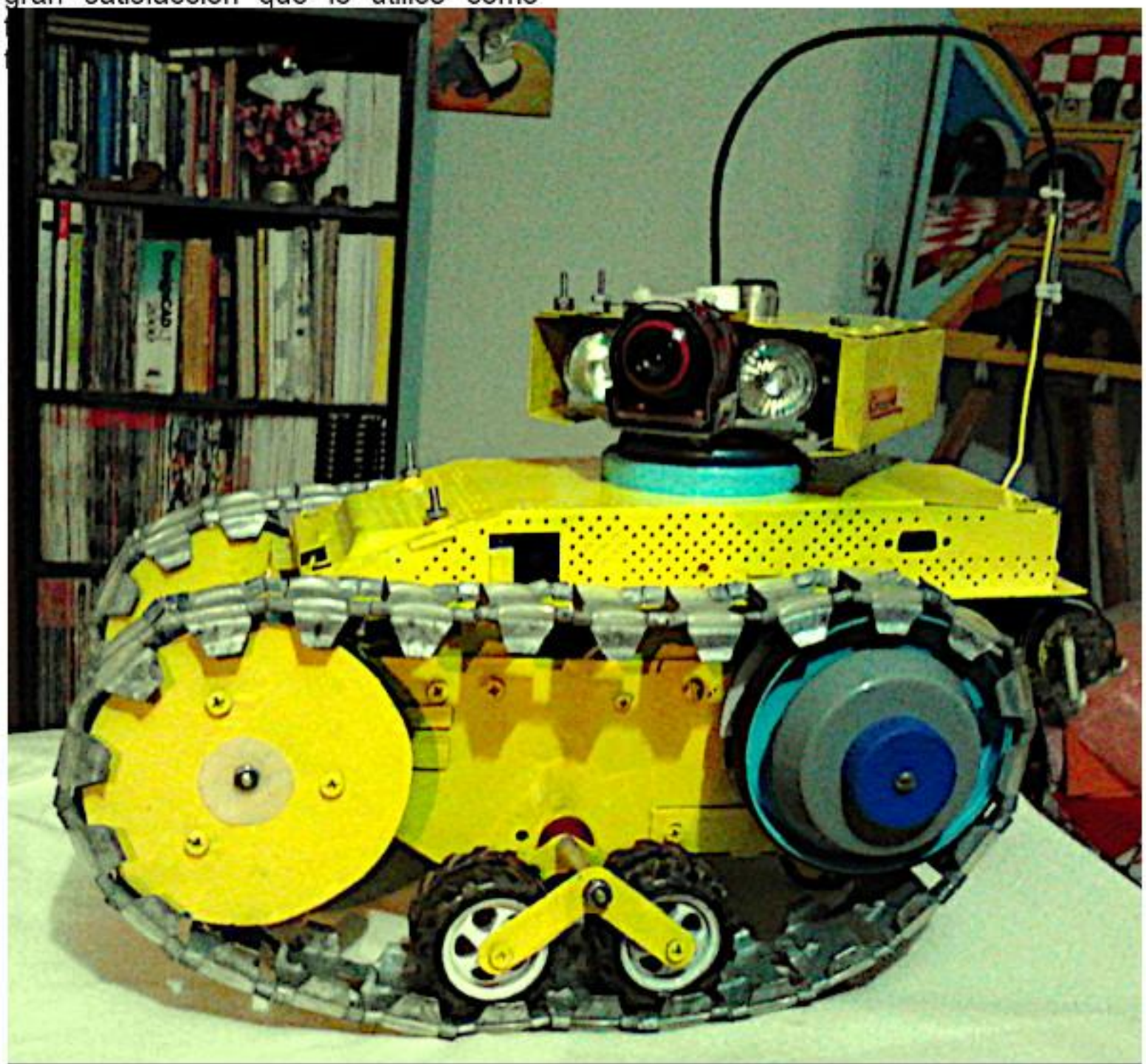
La perspectiva central o cónica también se dibuja según la contemplación o vista del usuario, es común considerar al ojo del observador a 1,60 metros sobre el nivel del suelo.
Obtenemos entonces:

a) La vista normal en donde el objeto es contemplado desde una altura normal de los ojos a 1,60m con respecto al suelo. Conocido como plano frontal

b) Vista superior, el ojo del observador se localiza a una altura superior al del objeto visualizado entregando así una vista en picado.

c) Vista inferior, en donde el observador se coloca de tal manera que su línea de visión se encuentra inclinada y apuntando hacia arriba para contemplar al objeto. Conocida como contrapicado. La técnica denominada "Vista de Rana" entra en esta categoría, siendo el punto de interés de la presente columna, en donde el ojo que contempla la pieza u objeto se encuentra al nivel del piso, llamada en alemán Froschperspektive. La presente técnica fue empleada para dibujar la correcta e integral constructividad del diseño de un carro robot teleoperado construido por su servidor, como una herramienta de exploración al interior de cavernas y sitios subterráneos restringidos o de poco acceso al hombre. Unidad robótica denominada "Cruxent 2A". La imagen fue dibujada a mano alzada y entintada con palillos de bambú y tinta de impresora azul, y su resultado fue de gran satisfacción que lo utilicé como frontispicio de uno de mis más recientes libros. (1)

(1) Ingeniería de Diseño / Diseño Industrial. Caso estudio carros teleoperados. Fondo Editorial Oikos. INCUDEF. 2022



Unidad de exploración robótica modelo Cruxent 2A con sistema de desplazamiento por banda de orugas y torreta giratoria de inspección y registro.

CUENTO CORTO.

EL DUENDE DE FELIPE.

Por José Rafael Alvarez.

En cierta ocasión , Felipe había salido de cacería con otros labriegos del lugar: Virgilio Guanipa, que era el tirador, y Eladio, del mismo apellido, y quien se tenía como experto desollador de monos, cuya piel, debidamente preparada, se aplicaba a los asmáticos. Con este proposito habían emprendido la larga caminata en procura de uno de estos ejemplares. Llegaron a un sitio de la fila montañosa del sur llamado La Troja, que es lugar selvático y nublado donde abundan los urupaguales. Caminaron seis varillas y encontraron a unos araguatos subidos en la copa de un mecoco, devorando la fruta de este arbol, que es muy alto. Había una manada y sólo uno -"grande, de los viejos"- se quedó sentado en una rama. No tardó Virgilio en dispararle. Mientras movia sus mandibulas, el araguato observaba, imperturbable, el rodeo de los hombres que buscaban una mejor ubicación, toda vez que suponían errado a la presa. Un segundo estampido sacudió la cerrada vegetación. Al instante la sangre comenzó a gotear cubriendo las hojas de tapiaca, especie enana que crece debajo de la madera de los bosques. El simio, sin embargo, permanecía inmóvil. Cada vez que Virgilio cargaba la escopeta, el animal, sin dejar de comer, se ponía a mirar a sus agresores con "ojos grandes y rojizos", pero sin dar muestras de experimentar ningún dolor, pues daba la impresión de que era inmune a los impactos. Virgilio entonces le descargó unos tiros más, pero aquella extraña criatura parecía dueña de una inconcebible fortaleza. Con todo, sangraba copiosamente. "Esto verdaderamente nos tenia preocupados -comenta Felipe - ; así que resolvimos retirarnos, no sin antes rezar lo que sabíamos".

Ilustración: David Capiello.

SOBRE EL CUENTO.

Cuento corto compilado por el escritor y poeta falconiano Rafael José Álvares extraido de su libro "Trato con duendes", basada en animadas conversaciones con vecinos de una porción montañosa del noroeste de Venezuela. Relatos que el autor rescata de las entrañas en la profunda serranía falconiana.

¿INCLUSIÓN FORZADA?... ¡¿QUÈ CARAJOS ES ESO?!

Por Osman Acasio.

Es un témino muy en boga en boca de aquellos conservadores que adversan el movimiento progresista que se viene gestando en el mundo. Los partidarios de este concepto resultan ser aquellas personas que no estan de acuerdo con los cambios que el movimiento "progre" busca hacer. De hecho, la mayoría de ellos le achacan al "nefasto" contenido pro agenda politica de género que viene implementando la compañia de servicio streaming Netflix, como el culpable directo de su súbita caida de suscriptores, que trajo como consecuencia la caida en picada de las acciones del canal en la bolsa de valores. Según el alegato que vienen esgrimiendo, es que el "virus progre" está haciendo inmirable su contenido, razón por la que sus suscriptores abandonan la cuenta (200.000 suscriptores en tres meses).

Pareciera que la consigna de los partidarios del movimiento antiprogresista fuera: " El mundo está bien como está y no necesita cambios" o algo como: "Dejen quieto lo que está quieto." Algunos postean en sus redes cosas como: "El progresismo izquierdoso inutil de hoy no entiende que existen leyes naturales, y que hay cosas que no se pueden cambiar... Y que lo que se debe cambiar es una mentalidad distorcionada (que eso si se puede) ." En lo personal, considero que los cambios son justos y necesarios, si es en pro de una deuda social pendiente. Como autor de historietas, trato en lo posible de escribir y ahondar en temas sociales que merecen atención. Como historietista considero que debemos comprometernos a escribir en función de la justicia social. Aportar un granito de arena que contribuya un poco a cambiar al mundo. O por lo menos, sentar las bases para el debate y la reflexión. Como dijo alguna vez un sabio pensador: "Sean siempre capaces de sentir en lo más hondo cualquier injusticia cometida contra cualquiera en cualquier parte del mundo. Es la cualidad más linda de un revolucionario."

Aquellos que entendieron muy bien este postulado por ejemplo, fueron los escritores de novelas quienes estando conscientes del medio, alejados de la regla de que las novelas sean triviales, humoristas, llenas de estereotipos y amores imposibles, apostaron por escribir novelas que rompen paradigmas impulsando el cambio social. Estos escritores comprendieron que en paises donde la hora de transmisión es sagrada, estas son un arma de educación masiva. En India sirvieron para cuestionar públicamente el trato preferencial a los hombres e iniciar el camino a la igualdad de sexos. La inclusión de un personaje gay en una serie de las islas del Pacífico llevó a la tolerancia sexual en una región donde la homosexualidad es un estigma. En Sudán una serie retrató la agonia de una niña que sufrió la mutilación sexual femenina, generando un fuerte rechazo a la práctica. Saltando de las telenovelas al campo del cómic que nos

ocupa, quien entendio la importancia de hacer historietas con contenido social en busca de generar un cambio fue el mismisimo Neal Adams, quien lamentablemente abandonó este plano terrenal hace poco. Fue en dupla con el guionista Denny O´neil precursores de lo que él llamaba hacer cómics comprometidos. Es decir hacer historias que tenian que ver con los problemas de la vida real. En la década de los 70´s, el duo trató temas religiosos, raciales, ecológicos y aborigenes, así como la liberación de la mujer de la forma más directa y honesta que se podía en esa época. Con el cómic Flecha verde/ linterna verde trató el tema de dos héroes partidarios de filiaciones políticas contrarias (uno era de izquierda y el otro de derecha), que a pesar de sus diferencias, se veian obligados a trabajar juntos. Como una forma de introducir el respeto por el libre pensamiento y la tolerancia al que piensa diferente, en clara intensión de generar debates y aupar el cambio. Y es que los cambios se justifican cuando existe de por medio una deuda social pendiente que merece ser atendida. Un ejemplo claro se presenta recientemente cuando en Caracas el gobierno bolivariano implementó un cambio de bandera y escudo para la capital. Los ultraderechosos conservadores pegaron el grito al cielo y se mostrarón abiertamente en contra de la medida, alegando ser los caprichos de un régimen dictatorial. Lo cierto del caso es que el cambio obedece a una deuda pendiente de deslastrarnos de iconografias coloniales en busca de nuestra propia identidad. Resulta pues

gracioso hasta la hilaridad ver por ejemplo a ultraderechosos alienados en alguna cuenta de youtube despotricar y hablar mal del movimiento progresista, tildandola de campañas de adoctrinamiento que buscan lavar el cerebro mientras le escuchamos hablar con fruición y pasión de la cultura pop imperialista, embobados con su contenido neoliberal alienante, preocupados más por la farandula hollywodense y su mediatica distractora que de las necesidades sociales y las deudas pendientes de sus pueblos. Una actitud que evidencia la falta de conexión del alienado con los procesos reales de calle y su relación con el entramado geopolítico actual. Se demuestra así cómo el neoliberalismo ha logrado producir subjetividades a partir de discursos que cosifican a los sujetos relegándolos a meros espectadores. La hegemonía del capitalismo neoliberal se ve así sustentada en los mecanismos de seducción que llevan a las personas a perder la capacidad agenciadora de sí mismas y a desear ser parte de mundos ajenos, alejadas por completo de la posibilidad de concretar transformaciones sociales.

SOBRE EL PRESENTE ARTÍCULO:

Artículo publicado originalmente en el blog Sobre ilustraciones y cómics, el 10 de mayo de 2022.

UN JUEGO DE TABLERO VIRTUAL. CUARTA PARTE

Por Enrique Acasio.

En esta cuarta entrega realizaremos un breve resumen de lo alcanzado hasta el momento sobre la creación de un juego de tableros virtual mediante la tecnología de Realidad Aumentada (RA), una necesaria síntesis para todos aquellos lectores de nuestra revista Hallaco que hayan tenido la oportunidad de leer las últimas entregas, y no tengan en su poder las versiones iníciales. Cabe recordar, que el principal objetivo de la presente columna es estudiar la serie de procesos que intervienen en el diseño y confección de un juego de mesas, un artículo verdaderamente pragmático que tributará en la creación de un juego de mesa propio y original. Un juego de tablero que une lo digital y lo analógico, con alta tecnología de metaversos, modelado tridimensional, imágenes IGC y Realidad Aumentada. Iniciamos por definir los criterios para el diseño del juego virtual descritas a continuación:

1).- Debe ser un juego de mesa que integre lo virtual y lo real.

2).- Debe ser autóctono y original, con personajes y elementos del universo María Lionza Steampunk, la cazadora de monstruos.

3).- Debe ser creado con software libre y con materiales propios y disponibles en la región.

4).- Debe ser un juego de gran calidad, con un bajo costo de producción para su posible comercialización.

Luego de los criterios se estudio a fondo la metodología de desarrollo, propuesta por el investigador Germán Millán referenciado en su trabajo de grado de título: Los Juegos de mesa, creación y producción (2012). Millán en éste excelente trabajo define el proceso de diseño de un juego de mesas en seis fases fundamentales, descritas a continuación; 1).- Idea inicial. 2).- Desarrollo de la idea inicial, 3).- El primer prototipo y el proceso de testeado, 4).- Redactar las reglas de juego, 5).- Creación del prototipo final y 6).- Difusión y presentación.

La temática del juego de tablero como bien se mencionó en líneas anteriores proviene del Universo de María Lionza Steampunk Cazadora de Monstruos, obra de mi hermano Osman Acasio. Años atrás había realizado pruebas iníciales sobre algunos modelos de la saga, siendo los villanos robóticos que obstruyen a la heroína: El hachador perdido, la fiera y El chiguire espectral. Fueron tratados en la aplicación de realidad aumentada BuildAR sin ninguna dificultad, convirtiéndolo así en una empresa factible. Se espera gestionar a la vez y en tiempo real 8 personajes en el tablero. Cuatro piezas por cada jugador.

Las cartas representan el fundamento esencial en la buena mecánica de desarrollo de un buen juego de tableros, para ello fue diseñada una carta por cada personaje del juego, conocidas como cartas de estadísticas o cartas de combate, conteniendo en ellos; nombre del personaje, costo de vida, nivel de pelea, defensa, ataque entre otros. Creadas en formato digital estándar europea de 59 x 92 mm para ser manipuladas directamente por los usuarios a través de una tableta o celular inteligente.

Principios del juego; Juego de mesa para dos o cuatro jugadores, lo cual puede ser desarrollado en equipo o de forma individual (todos contra todos), se establece en un tablero circular de treinta y un (31) casillas. La secuencia de las jugadas tiene como objetivo eliminar todas las piezas de sus adversarios de dos maneras; reducir el nivel de vida mediante diferentes ataques empleando para ello las cartas de combate y los diferentes dados, siempre que el contrario se posicione en una casilla contigua al personaje del usuario, o bien eliminar de forma directa cuando en el desplazamiento el personaje ocupe la casilla del ítem contrario, sacándolo definitivo y sin posibilidad de volver a ser utilizado en la partida. La mecánica del juego fue inspirado en un juego de mesa incaico conocido como el juego del chaco o chuncana, sistema lúdico proveniente de nuestras culturas originarias de los andes latinoamericanos. Si de principio el juego en desarrollo se puede considerar un juego simple, eventualmente se volverá complicado, requiriendo gran concentración por parte de los jugadores, y capacidad de elaborar estrategias de ataque y defensa con previos movimientos de anticipación.

Para la próxima entrega de su revista Hallaco esperamos estarles presentando un avance del desarrollo de nuestro juego de tableros virtual, casi en su versión definitiva y adelantada.- estimamos.- un 89%.- esperando que sea de su completo agrado. ¡Buen juego!

REBULLONES ZETA

CAPÍTULO 7:
ESCRIBIENDO SOBRE EL PRIMER SONIDO DEL FUTUR O.

CREADO, GUIONIZADO E ILUSTRADO POR:
Osman Acasio.

EN EL NÚMERO ANTERIOR, JUAN, EL PADRE DE ANABELA, ESCRIBE UN ENSAYO ANTROPOLÓGICO QUE CONTEMPLA UNA RETROSPECTIVA AL FASCINANTE MUNDO DE LAS BANDAS VIRTUALES.
LE DEDICA UNAS PALABRAS A LA ESTRELLA SENSACIÓN DE LAS PRESENTACIONES HOLOGRÁFICAS.

HATSUNE MIKU, UN HOLOGRAMA JAPONÉS QUE CANTA Y BAILA LAS COMPOSICIONES DE SUS FANS Y QUE HA LLENADO ESTADIOS EN TOKIO Y LOS ANGELES.

SU NOMBRE SIGNIFICA "EL PRIMER SONIDO DEL FUTURO", Y SU VOZ PERTENECE A LA ACTRIZ DE CINE SAKI FUJITA.

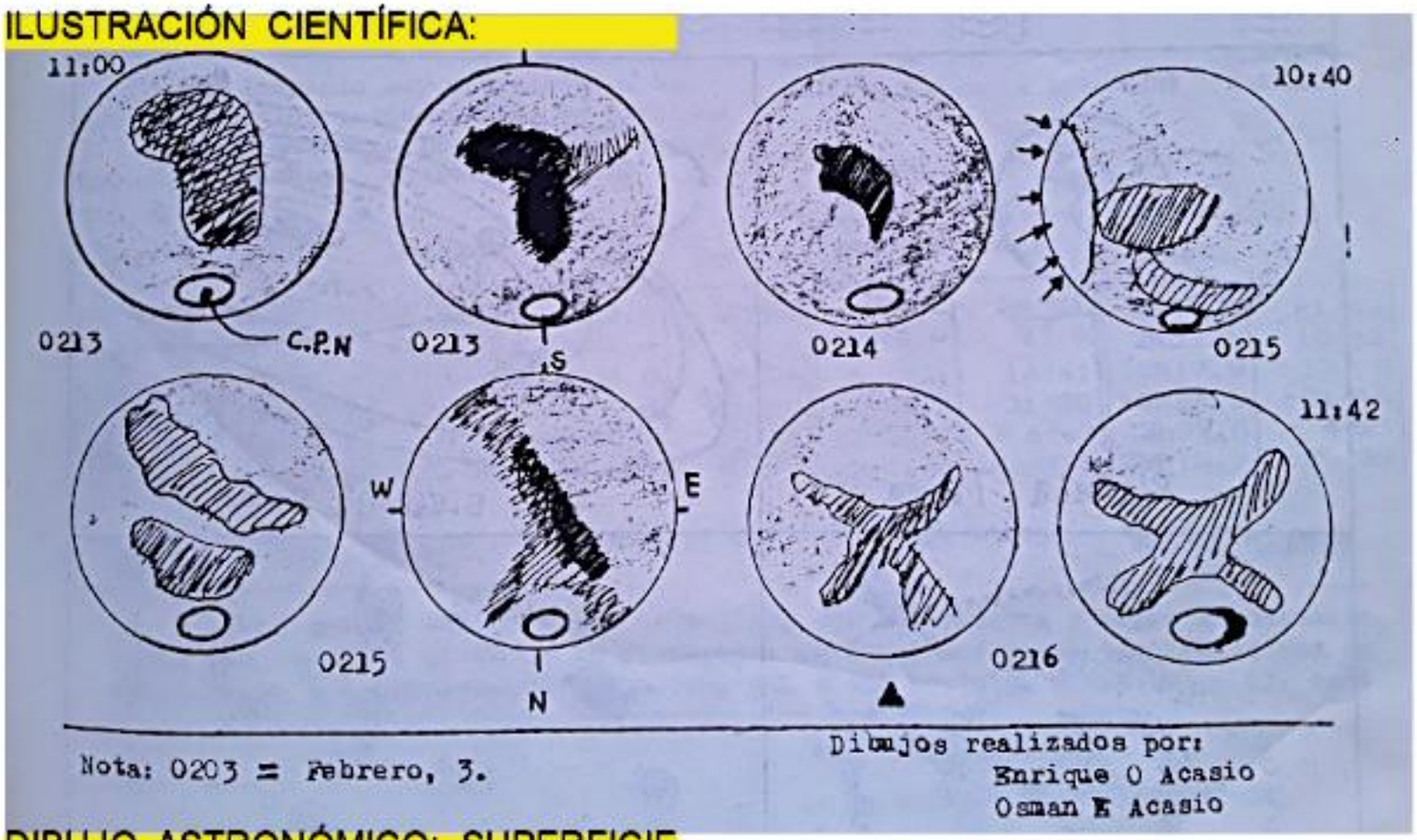
IMPRESIONA LA CANTIDAD DE GENTE QUE LOGRA REUNIR EN SUS CONCIERTOS EN VIVO.

HATSUNE MIKU
CRYPTON FUTURE MEDIA / YAMAHA
2007

HATSUNE MIKU

PRÓXIMA ENTREGA: ESCRIBIENDO SOBRE REBULLONES ZETA.

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA:



DIBUJO ASTRONÓMICO: SUPERFICIE MARCIANA

Por Enrique Acasio / Sergio Castillo.

Continuando con el dibujo astronómico, en esta oportunidad ahondaremos en el fascinante mundo del dibujo planetario, en donde entregamos un completo tratado a dos plumas de como ilustrar la superficie del planeta Marte visto a través de telescopios para aficionados. Sin lugar a dudas, Marte suscita el interés de la comunidad científica y de los astrónomos amateurs siendo en mi opinión el más popular de todos los planetas después del Señor de los anillos "Saturno", posiblemente por ser considerado el más probable de contener vida extraterrestre en su superficie. Desde nuestros tiempos de universitarios, en una agrupación de Astronomía que logramos fundar en la UNEFM (1) hasta la actualidad hemos trabajado la observación y realización de dibujos del planeta rojo, y precisamente los primeros estudios fueron realizados en un periodo de inicios y mediados de febrero del año 1995, cuyos extensos ensayos quedaron reflejados en las hojas desvencijadas y amarillentas de nuestro boletín informativo "Kosmos", actualmente resguardadas y valoradas con un gran aprecio, y del cual extraemos algunas de sus gráficas para acompañar la presente columna. Con el transcurrir del tiempo hemos mejorado nuestras técnicas de ilustración científica del planeta marciano, integrándose ahora las tecnologías de fotografía digital, o mejor dicho la "astrofotografía", la fotogrametría y el Dibujo Asistido por Computadoras CAD. El tiempo y las muchas prácticas nos entregan el estado de conocimiento elevado para desarrollar ilustraciones del planeta Marte de una calidad excepcional, inclusive apoyándonos de las astrofotografías del planeta Marte obtenidas por Sergio Castillo elaboramos un verdadero mapa marciano empleando la técnica de proyección de Mercator. Representación cartográfica del planeta que luego contrastamos con mapas profesionales evidenciando así una gran similitud.

Compartimos con todos los lectores de la revista ¡Hallaco¡ el procedimiento utilizado para formular y desarrollar el mapa de la superficie marciana y ponemos a su disposición el producto final quedando establecido en un formato de 81 x 48,5 cm con un total de 130 ítems rotulados.

Para realizar observaciones serias y científicas del planeta Marte a través de telescopios, éstas deben hacerse cuando dicho planeta se encuentra a la mínima distancia de la tierra, conocida como "oposición", en donde el Sol, la Tierra y Marte se disponen en una línea recta incrementando así su brillo y su diámetro. Esto sucede cada 26 meses aproximadamente. Precisamente las mostradas del año 95 forman parte de la oposición y mayor acercamiento entre ambos planetas a inicios de febrero de ese año. (2) Las presentadas actualmente reflejan la última oposición del año 2020 y nuestro ensayo busca los preparativos preliminares para la nueva oposición que se avecina estimada para el día 8 de diciembre del año 2022.

Ahora bien. ¿Qué podemos ver del planeta marciano cuando se presenta ésta ventana óptima de observación? En lo personal yo diría muchísimo. El planeta rojo se podría ver en el firmamento como un gran objeto brillante, y con pequeños telescopios de entre 75mm a 100 mm (3) pueden revelarse detalles importantes de su superficie. Al apuntarlo con un telescopio y enfocar su imagen podremos apreciar un disco de color naranja con algunas formaciones en su superficie más oscuras en comparación con otras áreas desérticas del planeta. Estos contrastes claros/oscuros se presentan como siluetas de continentes y sirven para cartografiar la superficie marciana. Inclusive sus formas y contornos han sido mapeados y registrados sistemáticamente; así por ejemplo la más destacada de estas formaciones es conocida como Syrtis Mayor Planitia cuya forma semeja al continente africano de nuestro planeta tierra. Precisamente estas formaciones son las que estudiaremos para crear nuestro mapa marciano, apoyándonos para ello de los dibujos y fotografías de la última oposición ocurrida en septiembre de 2020. Otro detalle que podemos percibir del planeta Marte a través de un telescopio es el casquete polar, un espectáculo digno de registrar, puesto que el polo está orientado hacia la tierra y también lo estará hacia el Sol, mostrando una silueta blanca brillante indicando el hemisferio en verano marciano. Un seguimiento por algunas semanas nos puede revelar la reducción del tamaño del casquete producto del verano en el planeta hasta ser mostrada como un pequeño punto blanco. Otros detalles interesantes que podemos ver con nuestros telescopios es la meteorología del planeta, es decir el clima marciano. Como estructura visible podemos encontrar de manera ocasional nubes como zonas de color claro, algunas veces confundidas con los casquetes polares, y del cual en su mayoría se perciben en el limbo del planeta. También podremos ver alguna tormenta de arena producto de los fuertes vientos que suelen desarrollarse en su atmosfera, a manera de pantallas que dificultan el reconocimiento de las formaciones en su superficie.

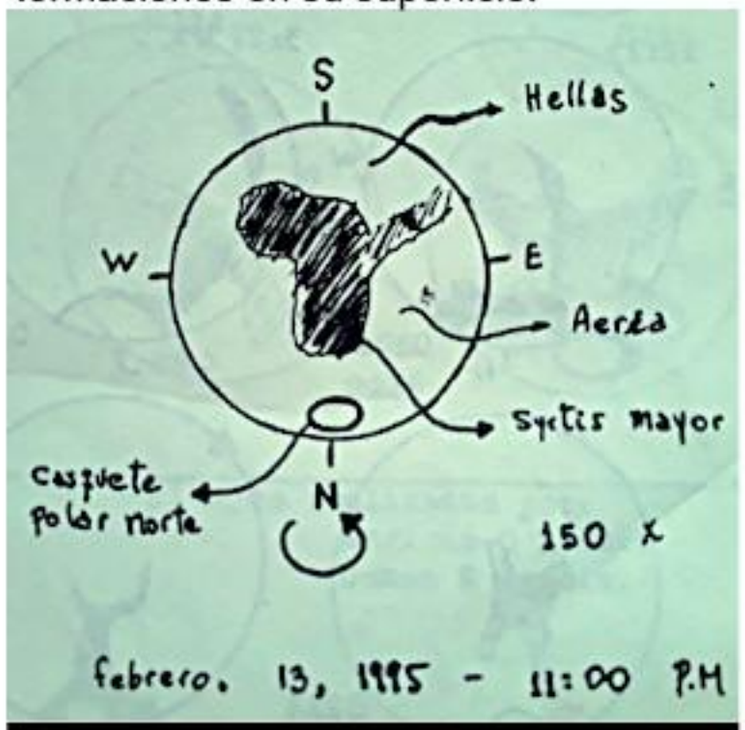


Ilustración de Marte donde se aprecia su casquete polar norte, basada en observación telescópica de 150 x de aumento, febrero del 95.

REALIZANDO EL MAPA PROYECCIÓN MERCATOR

En esta parte de la columna mencionaremos el trazado de nuestro propio mapa del planeta Marte. El periodo de rotación de dicho planeta es de 37,4 minutos más largo que el de la Tierra, lo cual nos permitió lograr el mapa. Para entenderlo mejor, si tomamos una noche de observación en una hora especifica, por ejemplo a las 9:00 PM, y lo observamos todas las noches a la misma hora podremos ver una cierta diferencia en la superficie marciana. (4) Con este principio podríamos fácilmente cubrir completamente el globo marciano en 5 semanas. Claro está que no sería necesario observarlo todas las noches, sólo planificarlo en intervalos regulares y específicos. Lo que si bien podemos planificar es tomar en cuenta que a la semana 2,5, es decir a mitad de las 5 semanas hacerla coincidir con el día exacto de la oposición logrando con ello el mejor espacio tiempo, tanto en brillo y diámetro del planeta para ello.

Pudiera pensarse que generar un mapa proyección Mercator del planeta Marte mediante fotografías y dibujos realizados por uno mismo seria un proyecto difícil o inviable, sin embargo debemos confesar que resultó bastante fácil al aplicar una serie de métodos acertados que explicaremos más adelante. Se entiende por proyección de Mercator el mapeado de una superficie planetaria (Marte, Venus, la Tierra, etc...) en un plano bidimensional, es decir, traspasar la información presente de la superficie esférica en un plano rectangular debidamente referenciado.

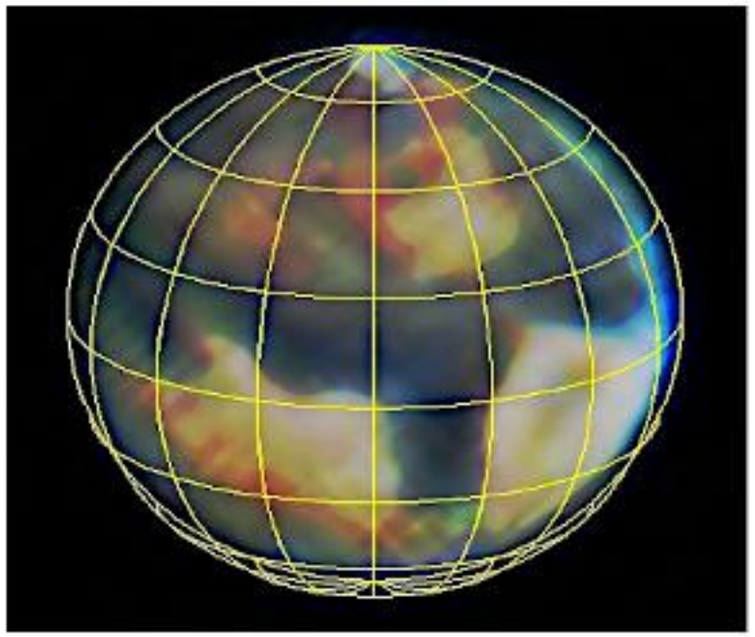
Para el presente trabajo se empleó tres etapas básicas descritas a continuación; Diseño, Captura y Producción. Se debe entender que para lograr un buen mapa del planeta Marte

han de ser agotadas estas etapas para garantizar la disposición de un producto útil y de gran calidad.

DISEÑO: corresponde con la fase que define las consideraciones particularizadas sobre los aspectos de conceptualización del mapa planetario destacando entre ellos; la apariencia final del mapa, metodologías aplicables para ello, formato, disposición y fondo base, espesores de línea, rotulación entre otros.

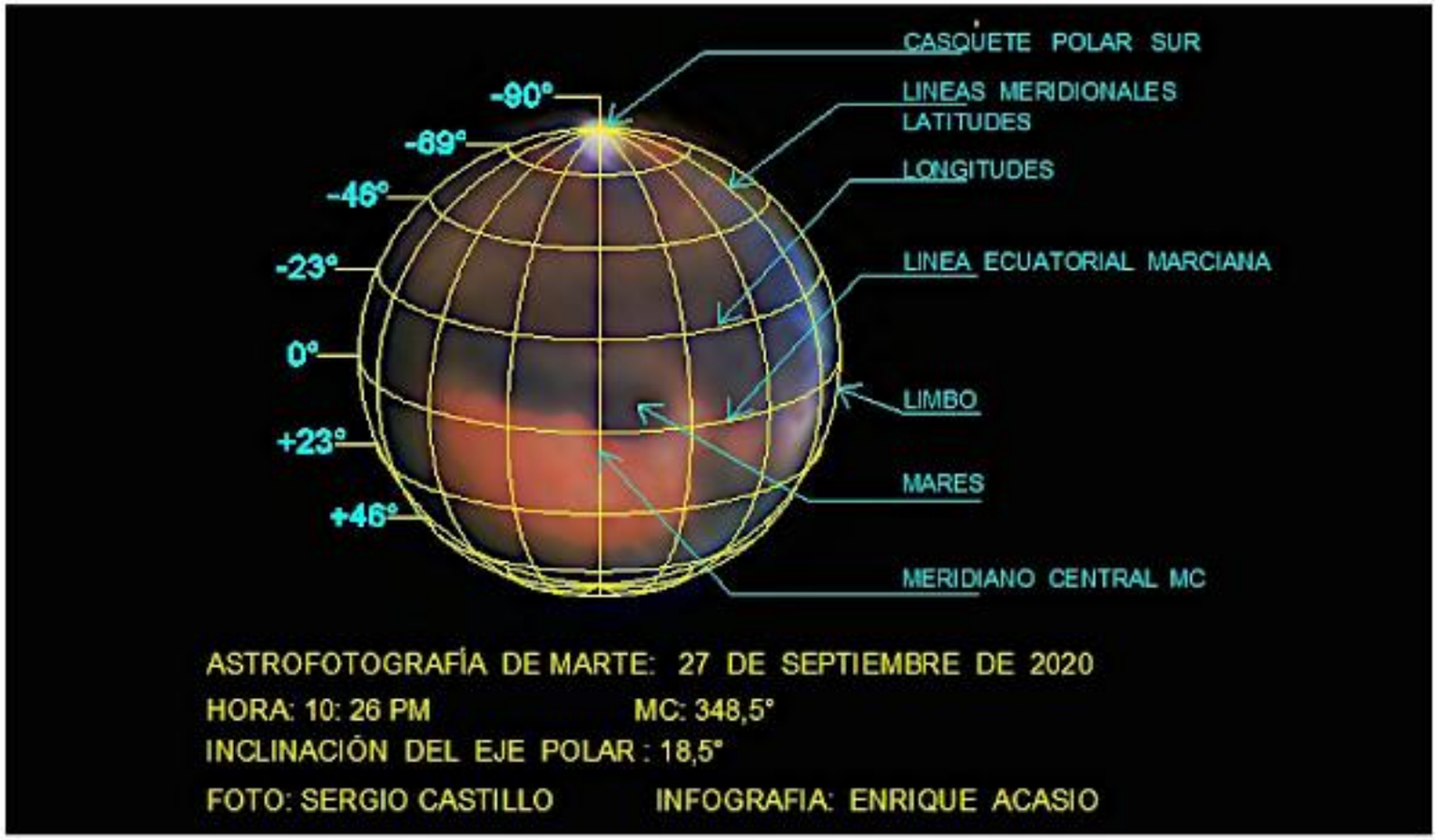
CAPTURA: fase que consiste en practicar el adecuado modo de captura de la superficie marciana para luego ser plasmado en la construcción de un verdadero mapa del planeta.

Para lograrlo se trabajó con diferentes fotografías captadas por el investigador Castillo de la última oposición del planeta rojo, así como dibujos realizados por los propios autores del presente ensayo. Se buscó básicamente poder crear una retícula referencial sobre la imagen para definir las líneas ecuatoriales y meridionales. Son líneas ecuatoriales aquellas que discurren de forma paralelas tomando como referencia el Ecuador marciano, y líneas meridionales las verticales que se trasladan en todo el globo. Una vez creada dicha retícula se toma como referencia para desarrollar la proyección Mercator en el diseño preliminar del mapa mediante el método de la cuadrícula, el cual consiste en traspasar los contornos y detalles de la cuadricula "distorsionada" dispuesta en la imagen del planeta y llevarlo a la cuadricula de la cartografía. Para obtener un mapa lo más preciso posible se trabajaron las cuadriculas colocadas en las adyacencias del Meridiano Central y se obviaron las colocadas en los limbos o bordes de horizonte, dado que dichos detalles de mayor precisión podrían ser obtenidas de otras astrofotografías con diferentes MCs del planeta. Se requirieron un total de 8 astrofotografías de Marte para crear el mapa, y para lograr referentes sobre los meridianos y las ecuatoriales, así como los nombres y especificaciones de la superficie marciana se trabajó con el software Mars Previewer II V 2.01 realizado por Leandro Ríos de cuyo trabajo fue publicado en la revista Sky and Telescope Magazine en septiembre de 1990, p. 296. El software computarizado nos sirvió para localizar el MC y la inclinación del eje marciano de cada astrofotografía necesaria para trabajar cada una de nuestras retículas o plantillas en el software CAD. Así por ejemplo la imagen del 5 de octubre del año 2020 se identificó un MC de 276,3° cuyo meridiano pasa justo por la formación marciana Syrtis Mayor y el eje se encontraba en ese momento con una inclinación de i=19'5°. Ahora bien, la retícula empleada para lograr capturar la información de los detalles y contornos de la superficie Marciana fue realizada con la aplicación AutoCAD en su versión V19. Se creó una especie de plantilla semiesférica con sus respectivas líneas ecuatoriales y meridionales (latitudes y longitudes) para posicionar como un layers o capa transparente directamente sobre la astrofotografía. La disposición en la plantilla de las líneas son de gran importancia con respecto a cada captura fotográfica; así por ejemplo, la línea del Meridiano Central MC debe coincidir perfectamente con el eje polar de Marte, e inclusive debe quedar perfectamente alineado y en coincidencia con los polos austral y boreal, del mismo modo la línea Ecuatorial LE debe mostrarse según el eje de inclinación del planeta Marte en ese especifico momento. Una vez realizada cada superposición de la "plantilla retícula" con sus respectivas astrofotografías fueron exportadas de la aplicación CAD en formato imagen PNG para su posterior producción.



PRODUCCIÓN: fase de gran importancia en el proceso ya que consiste en crear un modelo gráfico que responda a una conceptualización lo más acertada posible de la superficie marciana captada por nuestros instrumentos astronómicos en un espacio de papel reducido. Fueron ejecutados los diferentes pasos para lograr el mapa; preparación de la hoja base (formato borrador de la cuadrícula con líneas ecuatoriales y meridionales), Cuadrícula base, debido espaciamiento de la cuadricula, selección de MC referenciales según las fotografías,

Ilustración científica
Dibujo astronómico: Superficie marciana



dibujo de contornos de la superficie, empalmes y continuidad de los rasgos topográficos marcianos, y el entintado final con su respectiva rotulación. Para la representación cartográfica de Marte tomamos en cuenta nuestras propias astrofotografías y dibujos planetarios, y plasmando en el dibujo las consideraciones propias de la observación directa a través de los diferentes telescopios utilizados y las fotografías, así por ejemplo; las grandes regiones claras corresponden con áreas semidesérticas de un color predominantemente rojizo, sobre cuyo fondo se destacan zonas más oscuras de un tono verde azulado, buscando a miel oscura y son conocidos como mares por la creencia de antiguos astrónomos que lo consideraron mares, como el Madre Sirenum (Mar de las Sirenas) o el Solis Lacus (Lago del Sol).

Este trabajo representa un preámbulo a los estudios planificados y programados para el nuevo acercamiento del Dios de la Guerra: Marte, quien a inicios de Diciembre podremos capturar con nuevos dibujos y fotografías para enriquecer aun más con detalles e información nuestra reciente cartografía Marciana, contando para ello con el nuevo telescopio del tipo Reflector de 200 mm de diámetro en el espejo principal y un selecto conjunto de aplicaciones computarizadas para ello: PIPP; Planetary Imaging Pre-Processing (Preprocesador de Imagen Planetaria), Castrator, Autostakker V2.0, Registax6, Gimp, AutoCAD V19, Más Previewers II V 2.01 entre otras.

Como siempre decimos, "Es algo muy gratificante, la unión perfecta entre ciencia y arte". ¡Hasta la próxima entrega!

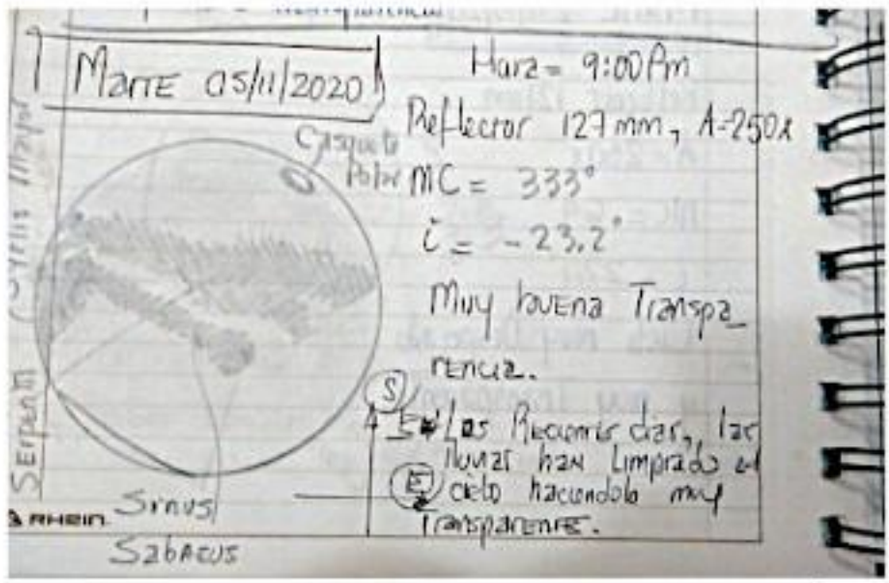
NOTAS:

(1) UNEFM Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda, Programa de Ingeniería Industrial, Punto Fijo, Estado Falcón y el grupo en cuestión fue la AAA Agrupación de Aficionados a la Astronomía UNEFM.

(2) Los dibujos realizados en dicha oposición muestran el Casquete Polar Norte mientras que en los dibujos y fotos del año 2020 se aprecia es el casquete Polar Sur.

(3) Tomemos en cuenta que nuestro telescopio "Bucanero" posee un diámetro o apertura de 200mm. (ver ¡Hallaco¡ Nro. 7. p)

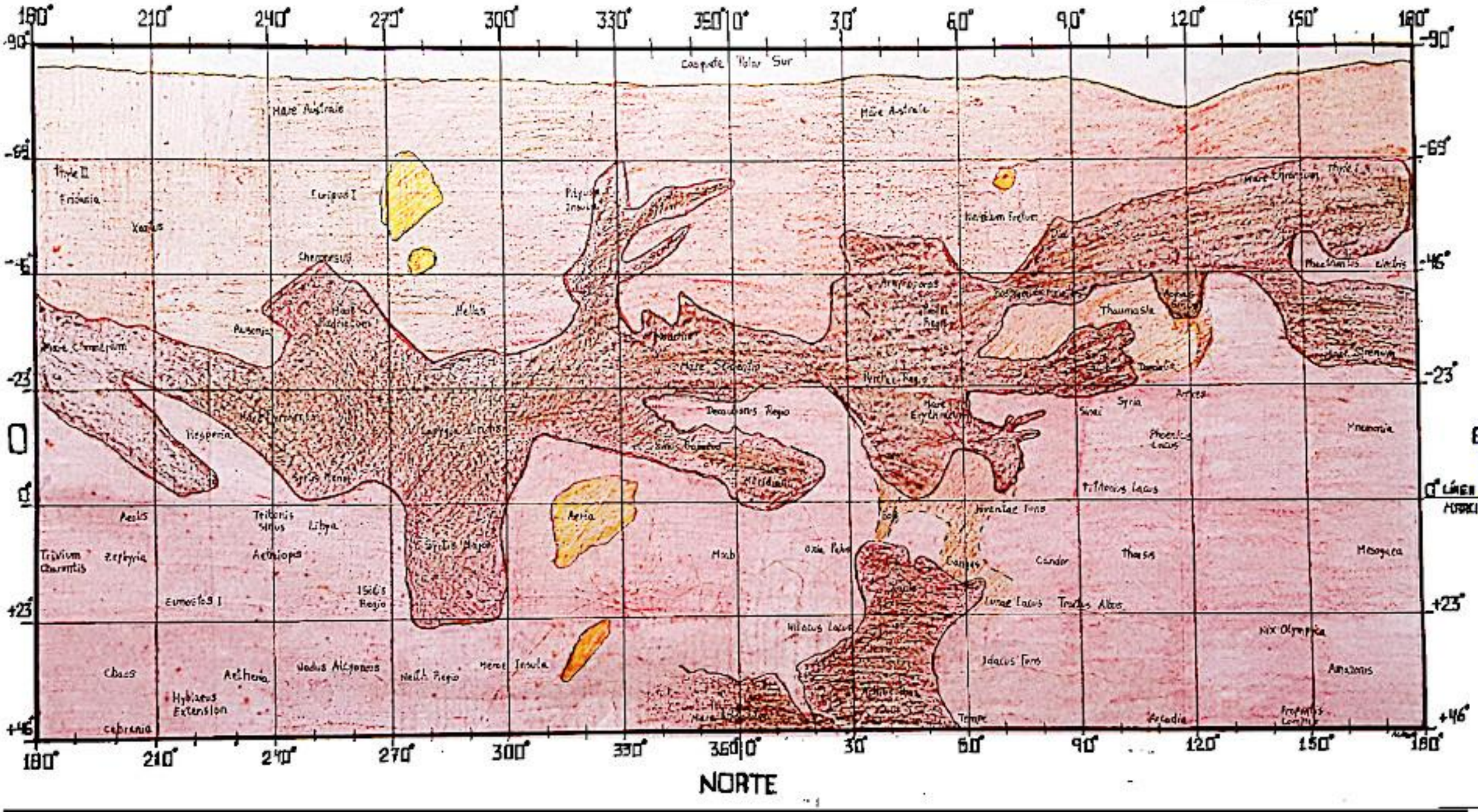
(4) Si vemos la secuencia de fotografías podremos apreciar claramente el sentido de rotación marciano sobre su eje, de Oeste a Este, es decir de izquierda a derecha en la imagen. Ver astrofotografías 27 y 29 de septiembre, así como las de 05 y 09 de Octubre.



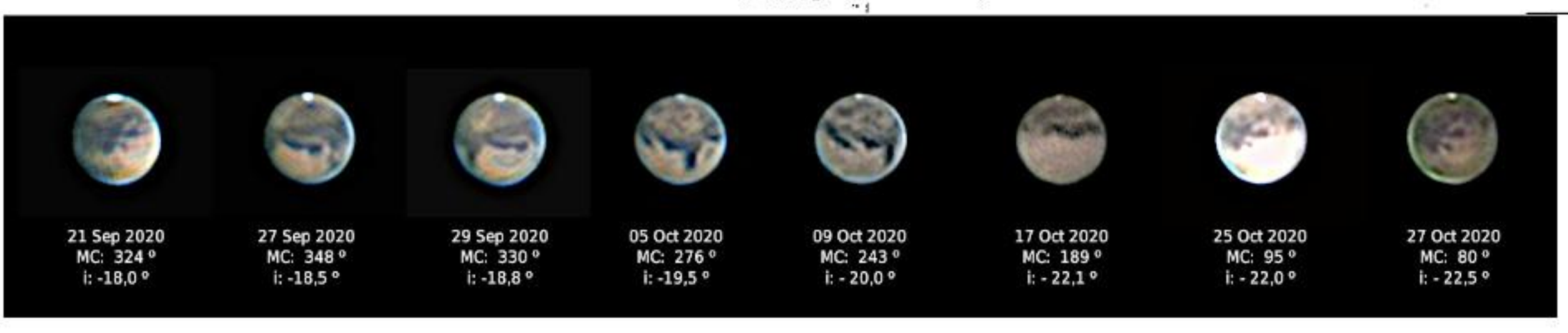
Dibujo realizado por el astronomo aficionado Castillo. En sus apuntes se aprecia el Meridiano Central de 333 ° y notas sobre condiciones metereológicas como; cielo transparente.

Cartografía Marciana
Oposición 2020 Según Dibujos y
Fotografías de Enrique A. / Sergio C.
Agosto 2021

SUR



NORTE



Dibujo astronómico: Superficie marciana

Pemon Sailor Moon, de Ibrahx.

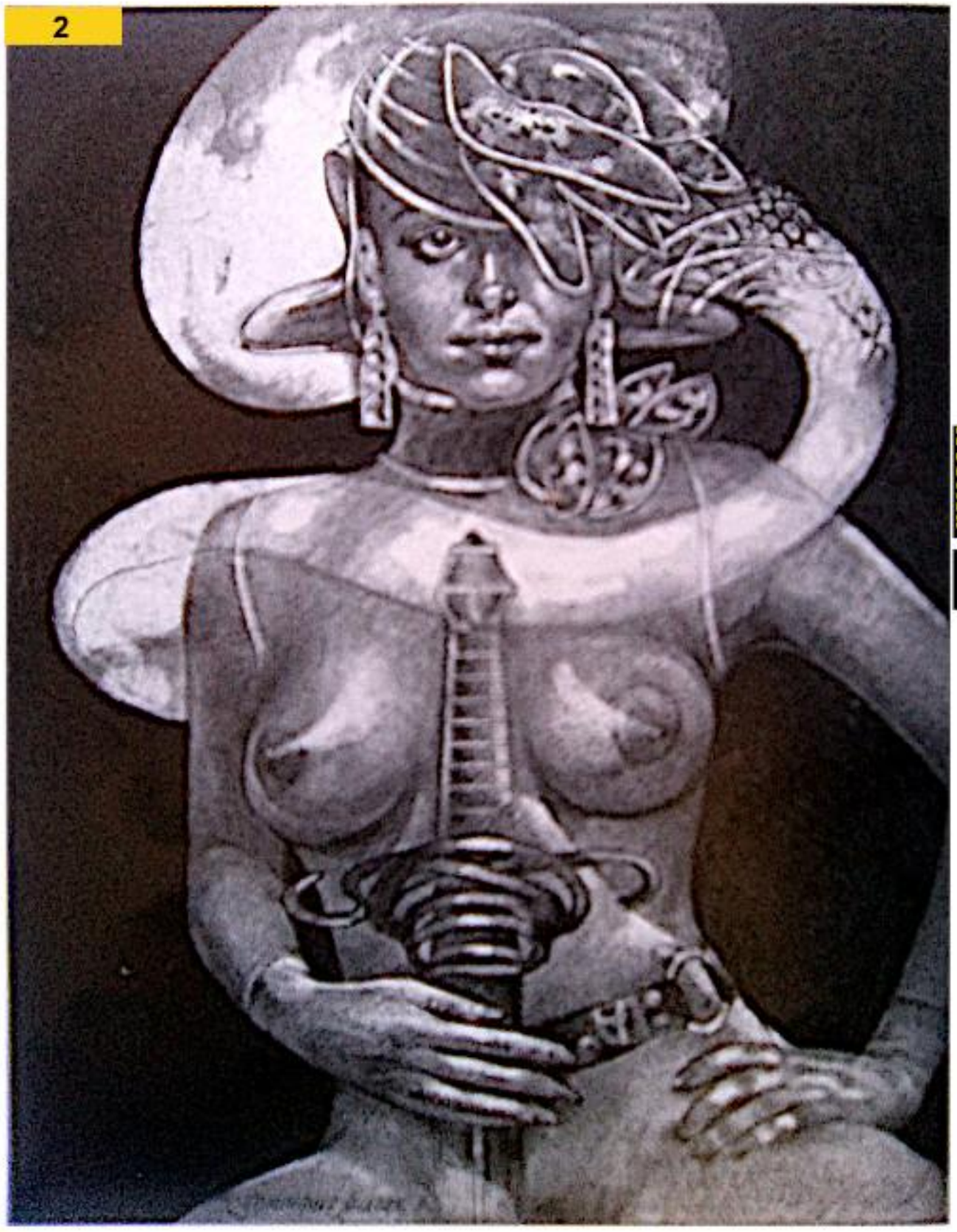
GALERÍA HALLACO

1

1 - "Dibujo en bolígrafo tinta azul", de Luis Boscán.

2 - "Minerva astronauta". Serie Ariadna. 1983. Grafito sobre papel. , de Luis Domínguez Salazar.

2



GALERÍA HALLACO

1

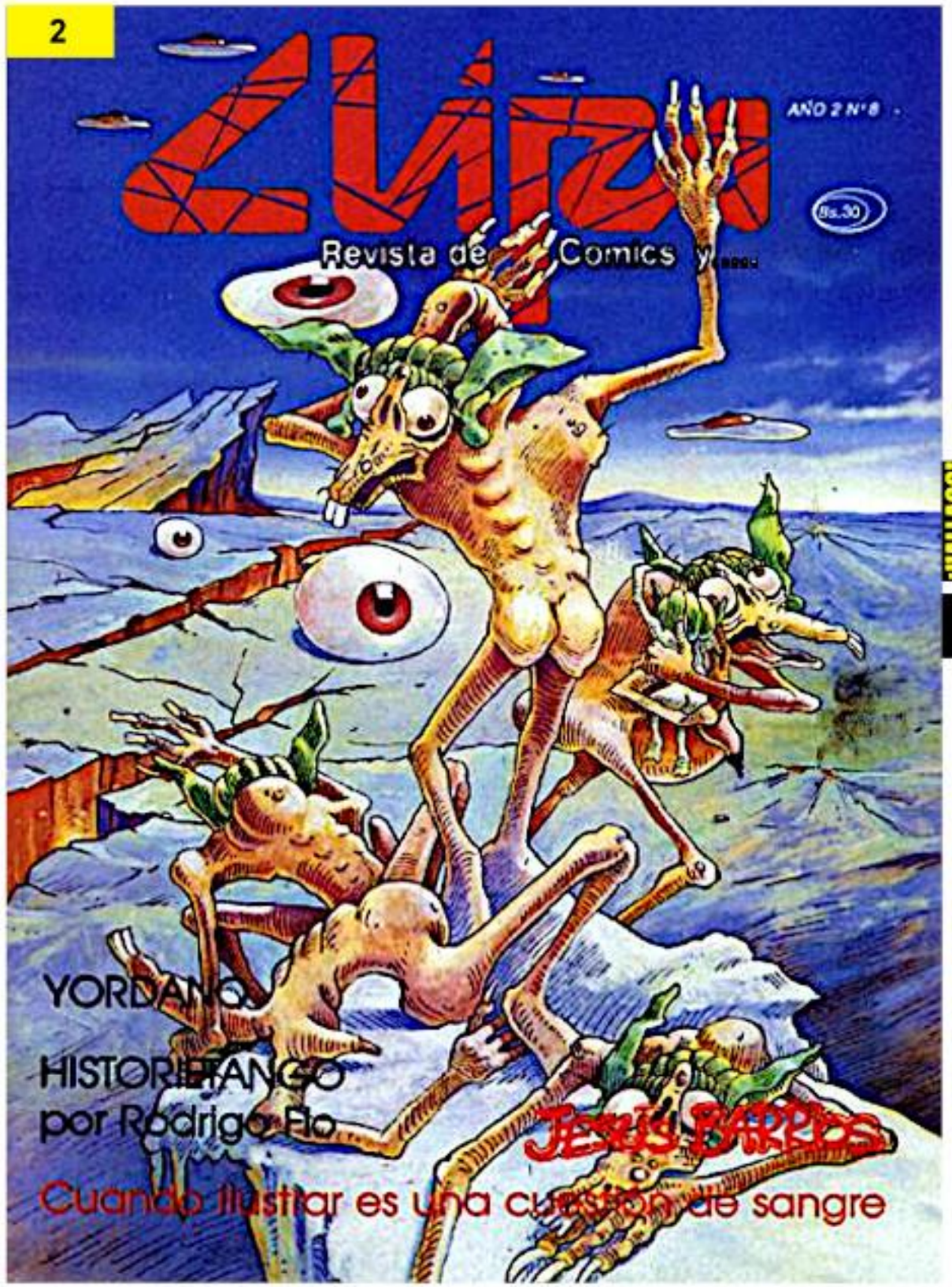
2

1 - **"Sin título"**, de Glen Fernández -Glen FX.

2 - **"La bruja"**, de Raynner Gil.

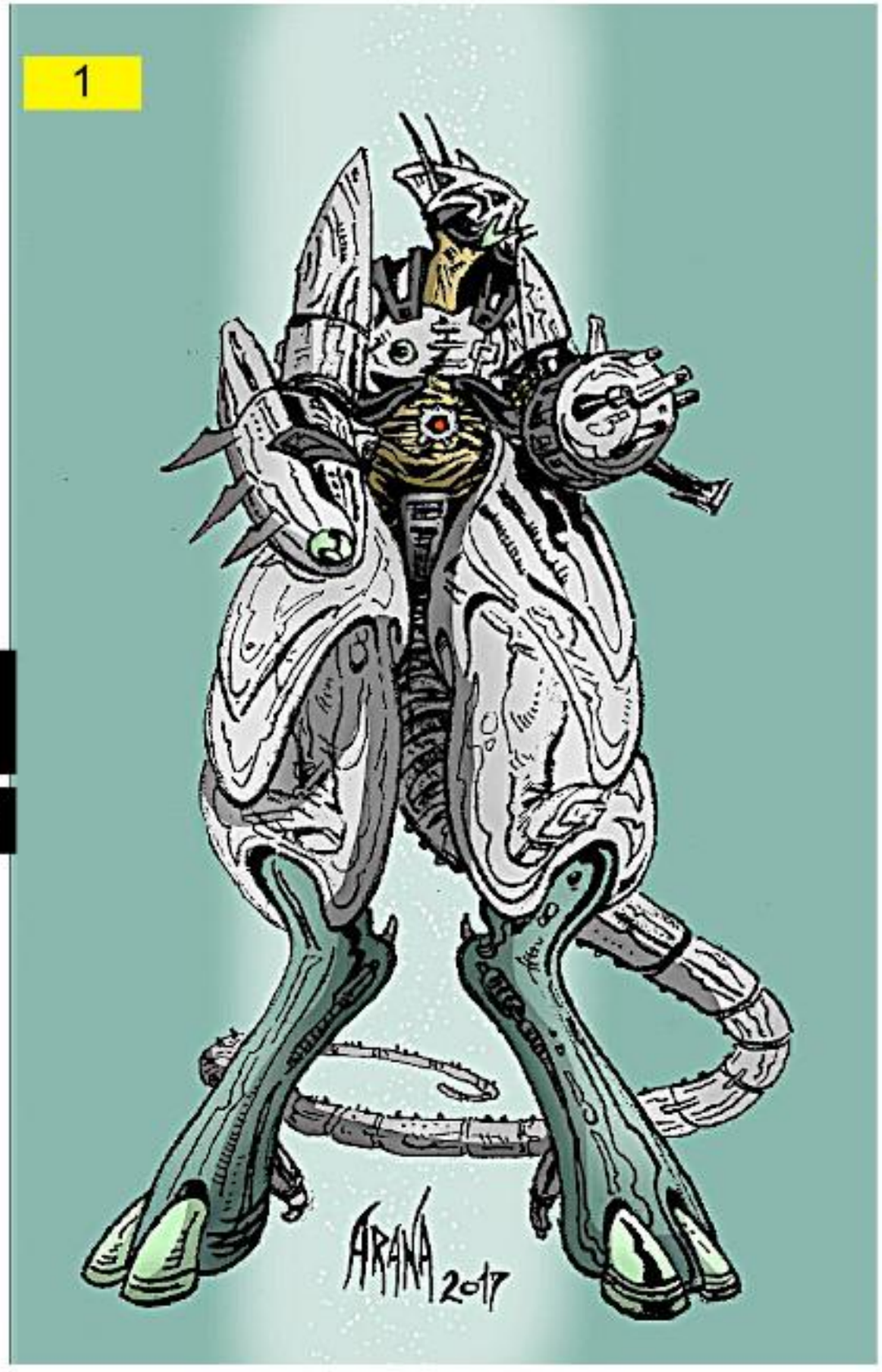
1

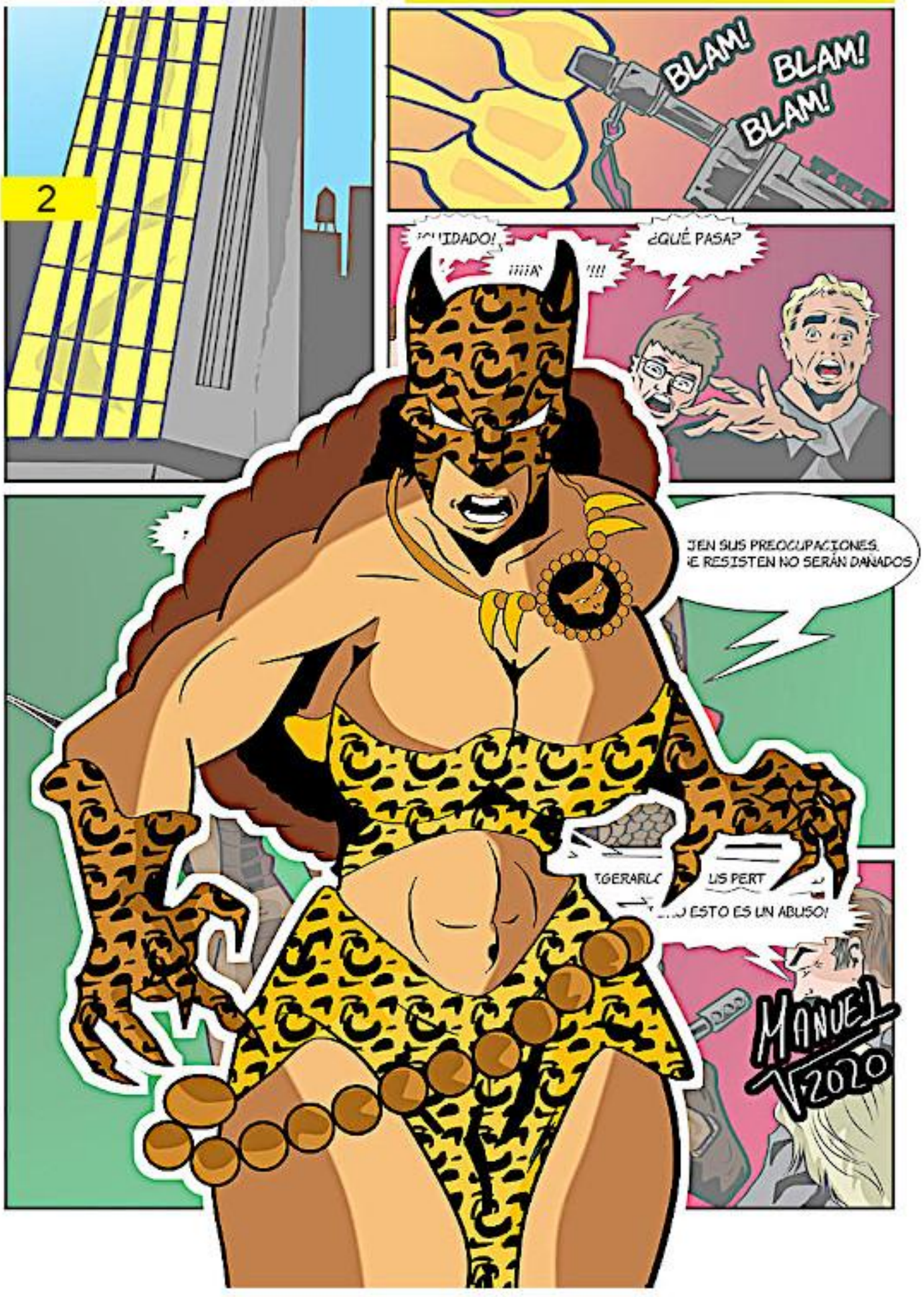
2



1- Portada Revista de cómics Clips. Año 1. Número 1.

2- Portada Revista de cómics Clips Año 2. Número 8.





1 - **"Cangurombre"**, de Yilly Arana.

2 - **"Jaguar"**, de Manuel Velásquez.

1

2

1- **Estudio de retrato**, de Cemarhy Sanchez.

2- **El Satiro**, de David Tineo. Fuente: Behance.

1- **Pera Peluda**, de Héctor J. Carpio. Fuente: Behance.

2- **Capitán Venezuela**, fanart de David Madrid; basado en personaje de cómic creado por Edwin Arrieta. Fuente: Devianart.

GALERÍA HALLACO

1- **"Venezuela"**, de Zilvania.

2- **"Raices"**, de Juan Silva. Técnica: Mixta/lienzo. medidas: 80 cm X 60 cm.

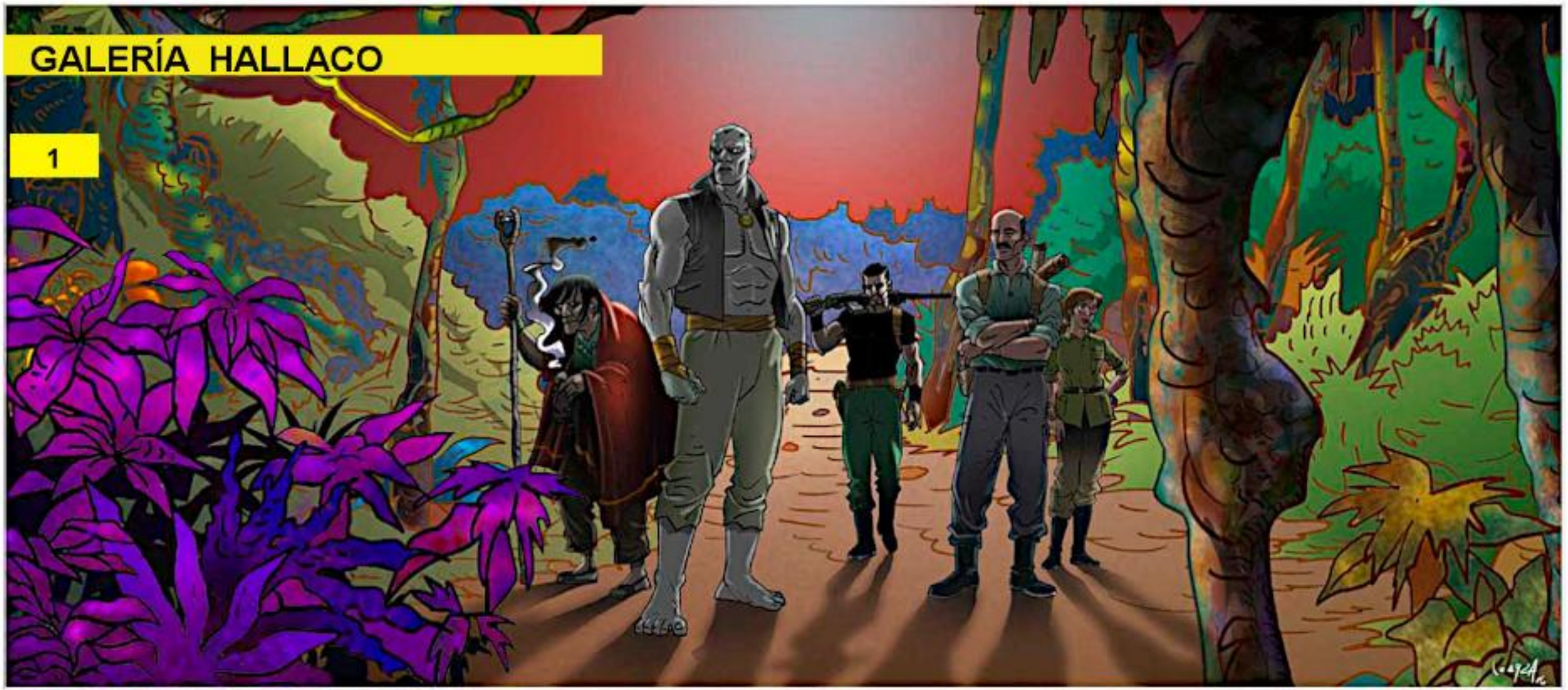
3- **"Sin título"**, de María Solias.

1

2

3

GALERÍA HALLACO



1- El Sobreviviente, de Manuel Loayza.

2- Diablos de Yare, de Mumuchi.

PALEOFAUNA DE VENEZUELA

XENORHINOTHERIUM

GGP

Tiempo

PLIOCENO

Lugar

FALCON

Tamaño

2.5 M

Ilustración Gerardo Guillen

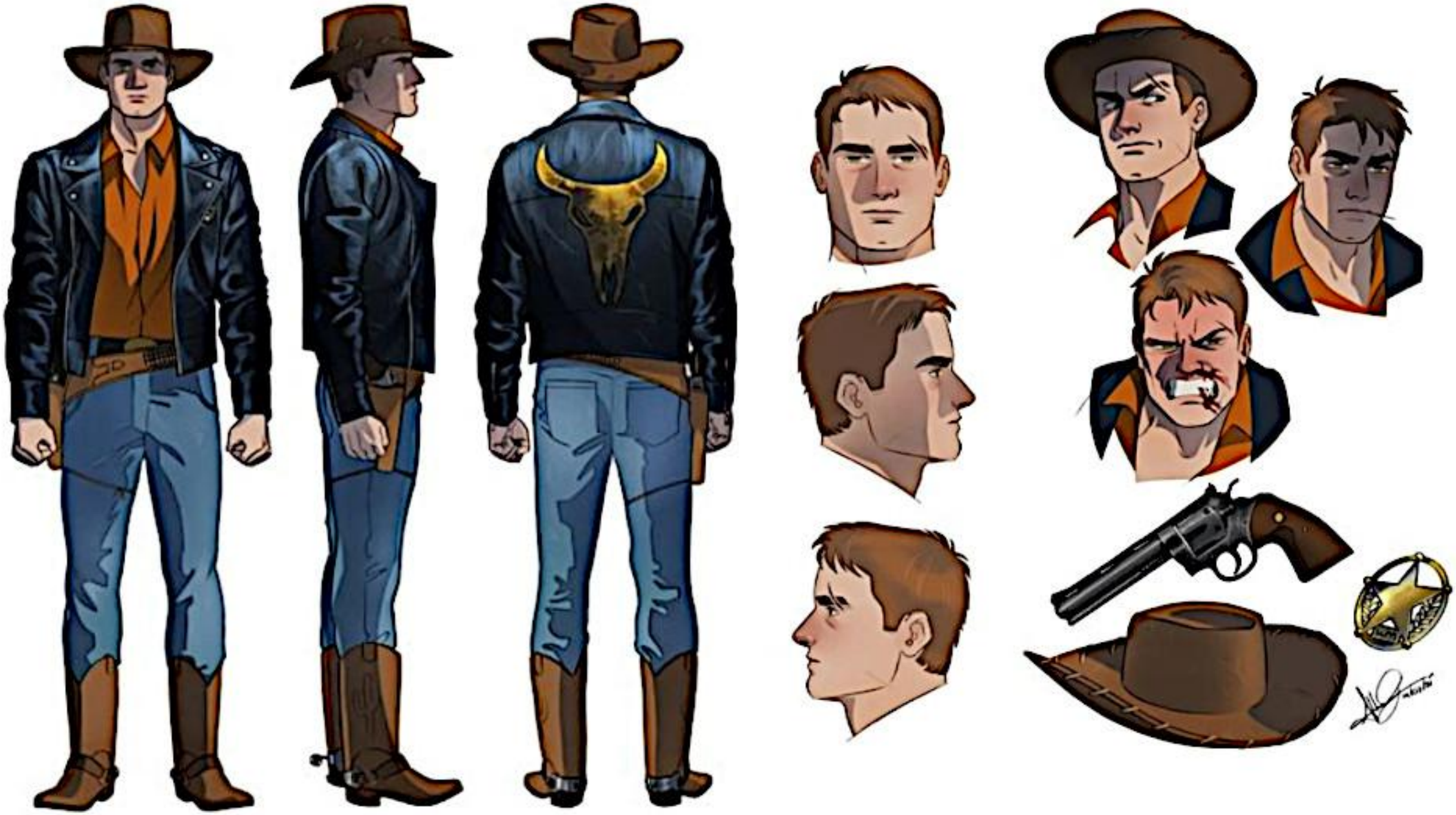
Xenorhinotherium de G.Guillen.

DISEÑO DE PERSONAJES

WINSLOW MARSHALL

ARCO I

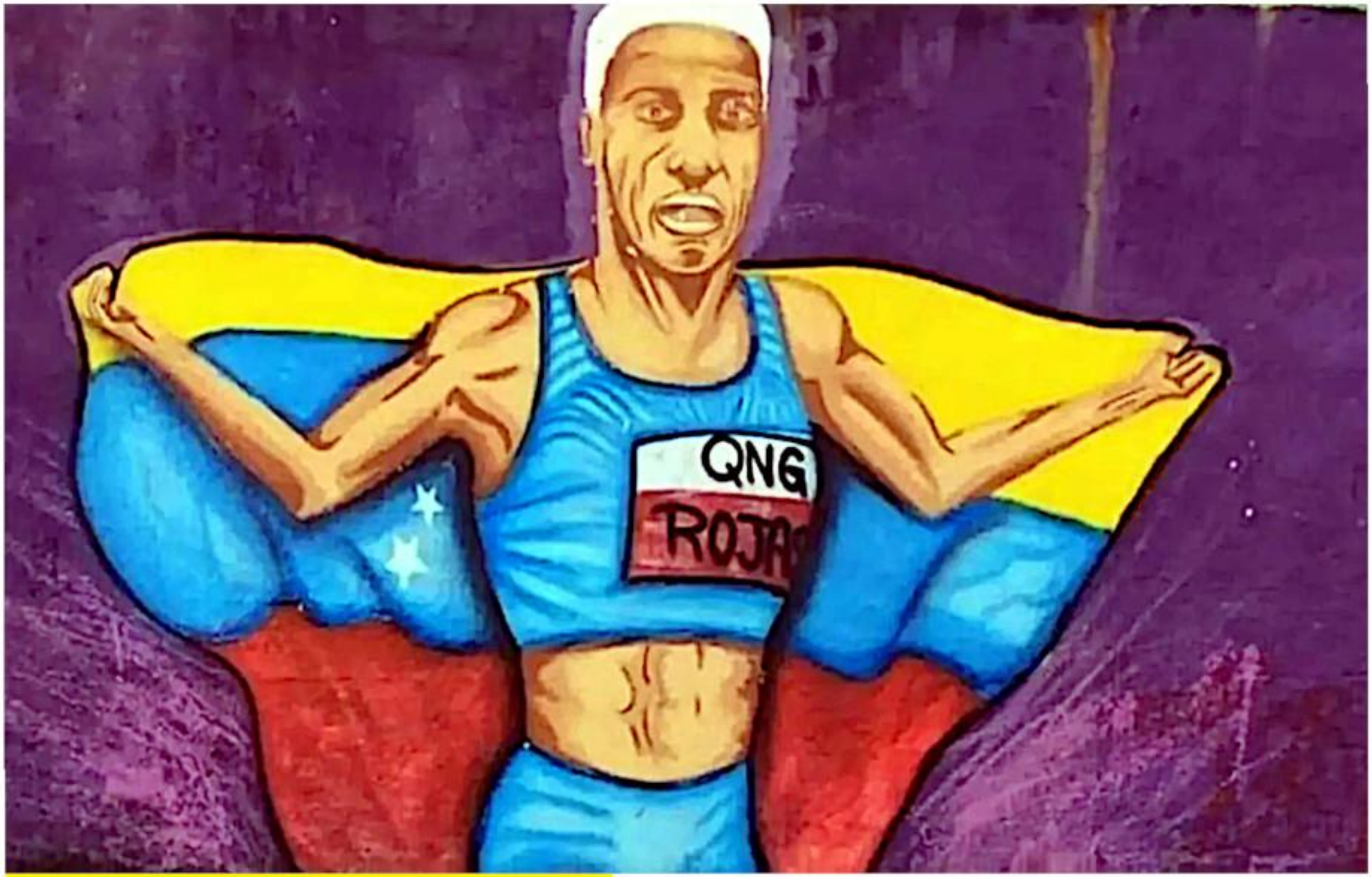
SANTA SOFÍA
CIUDAD DE CORAZÓN FRÍO



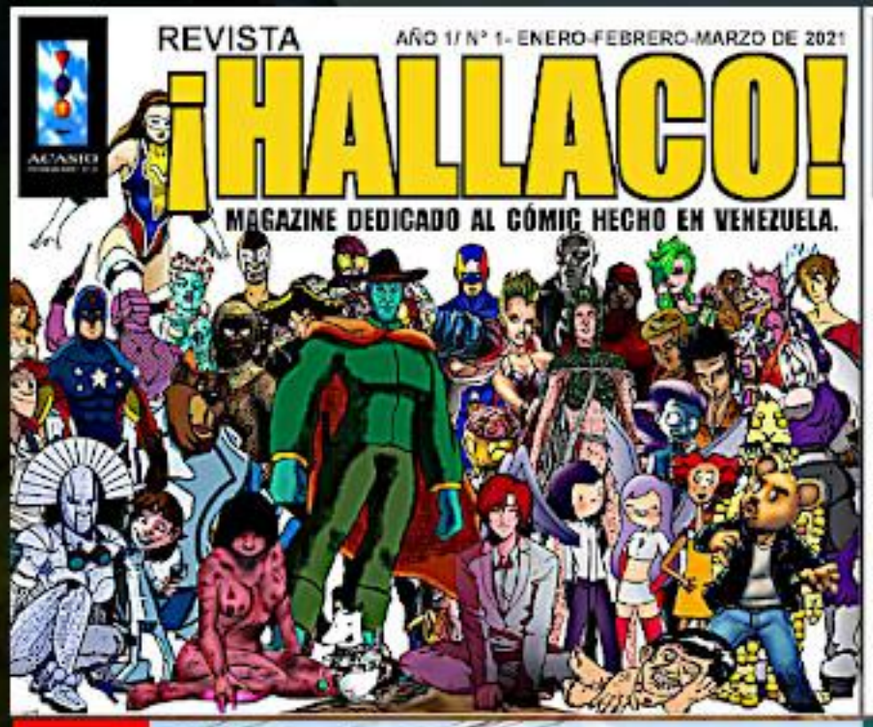
Dibujos de Andrea Hernández, encargada de la conceptualización artística de los personajes, diagramación, dibujo y entintado del cómic Santa Sofía. Ciudad de corazón frio, escrito por Moris Rauseo. Historieta publicada por Lygno Productions.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.



Homenaje a Yulimar Rojas, de César Belandria.



Hecho en Venezuela
2022